

Guide de l'enseignant

**L'enseignement des langues
axé sur les tâches avec l'aide de l'IA**



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de la Fondation pour le développement du système éducatif (FRSE). Ni l'Union européenne ni la FRSE ne peuvent en être tenues pour responsables.

Projet n° 2025-1-PL01-KA220-SCH-000358392



Ce document a été élaboré et diffusé en 2026 par le consortium du projet AIDED sous la licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY).

Cette licence autorise les réutilisateurs à :

Partager – copier et redistribuer le contenu sur tout support ou format, à toutes fins, y compris à des fins commerciales.

D'adapter – de remixer, transformer et de créer des œuvres dérivées à partir du contenu, à toutes fins, y compris à des fins commerciales.

Vous devez citer la source de manière appropriée, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées. Vous pouvez le faire de toute manière raisonnable, mais sans suggérer de quelque manière que ce soit que le concédant de licence vous approuve ou approuve votre utilisation.

Le concédant ne peut pas révoquer ces libertés tant que vous respectez les conditions de la licence.

Tous les liens figurant dans la publication ont été vérifiés et étaient actifs en juin 2026.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Sommaire

Introduction	4
I. Opportunités et défis: utilisation de l'IA pour un apprentissage basé sur les tâches (ELBT)	5
1. L'apprentissage par la technologie dans l'enseignement scolaire	5
2. Pourquoi l'IA est-elle pertinente pour l'enseignement de la tuberculose ?	6
3. Opportunités liées à l'utilisation de l'IA dans l'enseignement de l'anglais	7
4. Les défis liés à l'utilisation de l'IA dans l'enseignement de la TBTL	8
5. Comment concevoir des scénarios?	9
6. Présentation des cinq scénarios	9
II. Exemples de scénarios ELBT assistés par l'IA	11
1. Scénario d'apprentissage – L'IA aide les écoles à devenir plus éco-responsables	11
2. Scénario d'apprentissage – Le patrimoine culturel à l'ère de l'IA	22
3. Scénario d'apprentissage – Comprendre l'accessibilité numérique	37
4. Scénario d'apprentissage – Le défi de la détection des médias synthétiques	46
5. Scénario d'apprentissage – Guide de survie numérique	54
III. Ressources à utiliser en classe	64
1. Grammarly	65
2. ElevenLabs	66
3. Gliglish	67
4. MemBot	68
5. Talkpal AI	69
6. Duolingo	70
7. Mondly	71
8. ELSA Speak	72
9. LanguageTool	73
10. DeepL	74

Introduction

Cette publication présente cinq scénarios d'enseignement des langues basé sur les tâches (ELBT) qui intègrent l'intelligence artificielle (IA) dans l'enseignement scolaire, en mettant l'accent sur les élèves du secondaire (âgés d'environ 15 à 19 ans). Ces scénarios sont destinés à une utilisation pratique en classe et pour les devoirs à la maison. Il ne s'agit pas de modèles théoriques, mais d'exemples concrets que les enseignants peuvent adapter à différentes langues, différents niveaux et différents objectifs pédagogiques.

Le principe central est que l'IA peut soutenir l'enseignement ELBT lorsqu'elle est utilisée comme un outil pédagogique clairement défini. Dans ces scénarios, l'IA ne remplace ni la communication, ni l'interaction, ni l'accompagnement de l'enseignant. Elle apporte au contraire un soutien à certaines étapes clés de la tâche. Les tâches restent communicatives, axées sur les résultats et centrées sur l'apprenant.

Les scénarios sont présentés dans le chapitre II, qui constitue le cœur de ce guide. Le chapitre I sert d'introduction au rôle de l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) dans l'enseignement scolaire. Il explique pourquoi l'IA est pertinente dans ce contexte et aborde à la fois les opportunités et les défis liés à l'intégration de l'IA dans l'enseignement basé sur les tâches. Il présente également la logique de conception qui sous-tend les cinq scénarios inclus dans cette publication. Le chapitre III offre un aperçu des outils d'IA pouvant être utilisés tant par les enseignants que par les élèves engagés dans des tâches visant à développer des compétences en langues étrangères.

I. Opportunités et défis: utilisation de l'IA pour un apprentissage basé sur les tâches (ELBT)

1. L'enseignement des langues axé sur les tâches (ELBT) dans l'enseignement scolaire

L'enseignement des langues axé sur les tâches repose sur l'idée que les apprenants développent leurs compétences linguistiques en utilisant la langue pour atteindre des objectifs. Dans le contexte scolaire, cela implique de concevoir des activités dans lesquelles les élèves doivent exprimer des idées, produire des résultats concrets, échanger des informations ou résoudre des problèmes en utilisant la langue cible.

Une tâche, dans ce sens, n'est pas un exercice axé sur des formes linguistiques isolées. Elle a un objectif communicatif et conduit à un résultat clair. Par exemple, on peut demander aux élèves de préparer une brève présentation, de rédiger un article destiné à un public spécifique ou de collaborer à la résolution d'un problème. L'accent est mis en priorité sur le sens, la forme étant abordée au fur et à mesure du processus d'apprentissage.

Dans l'enseignement secondaire, l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) doit également s'aligner sur les exigences du programme scolaire, les contraintes de temps et les pratiques d'évaluation. Cela nécessite souvent une séquence d'activités bien planifiée, c'est-à-dire des scénarios pédagogiques, comprenant la préparation, la présentation préalable à la tâche, la réalisation de la tâche, la réflexion/le débriefing et l'évaluation. Cette approche laisse la place à l'intégration d'outils d'IA pouvant aider à la fois les enseignants et les élèves.

Le tableau suivant résume les principales caractéristiques de l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) en milieu scolaire et leurs implications pour la pratique en classe.

Aspect	Description	Implication en classe
Accent mis sur le sens	La langue est utilisée pour atteindre un objectif	Les tâches doivent avoir un objectif communicatif clair
Résultat défini	Chaque activité débouche sur un produit ou un résultat	Les élèves savent vers quoi ils tendent
Activité des apprenants	Les élèves utilisent activement la langue	Le travail en binôme ou en groupe est essentiel
Intégration de la forme	L'attention portée à la langue apparaît pendant ou après l'activité	L'enseignant accompagne l'utilisation et le perfectionnement de la langue
Séquence d'activités	Étapes préalables à la tâche, pendant la tâche et après la tâche	Les cours doivent être clairement structurés et chronométrés

2. Pourquoi l'IA est-elle pertinente pour l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) ?

D'un point de vue pédagogique, l'IA répond à plusieurs besoins de l'enseignement basé sur les tâches (ELBT). Les tâches nécessitent un apport d'informations, des occasions de s'exprimer et un retour d'information. L'IA peut contribuer à ces trois aspects. Elle peut générer des textes ou des exemples, aider les apprenants pendant la production et fournir un retour d'information pouvant servir à la révision.

Dans le même temps, l'IA modifie les conditions dans lesquelles les tâches sont réalisées. Si elle n'est pas gérée avec soin, elle peut réduire la nécessité pour les apprenants de produire eux-mêmes des expressions linguistiques. Il est donc nécessaire de définir clairement comment l'IA est utilisée et ce qui relève de la responsabilité de l'apprenant.

Le tableau ci-dessous présente les principales raisons d'intégrer l'IA dans l'enseignement de la langue par la tâche (ELBT) ainsi que les considérations correspondantes.

Dimension	Valeur potentielle	Considération clé
Apport	Accès rapide à des textes et exemples variés	La qualité et la pertinence doivent être vérifiées
Aide à la production	Aide les apprenants à démarrer et à structurer leurs tâches	Risque de copier plutôt que de produire
Retour d'information	Réponses immédiates pendant la rédaction	Les élèves doivent interpréter les retours de manière critique
Accessibilité	Disponible en dehors de la salle de classe	Nécessite des conseils pour une utilisation autonome et appropriée

3. Possibilités d'utilisation de l'IA dans l'enseignement basé sur les tâches (ELBT)

L'un des principaux avantages de l'IA dans l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) réside dans sa capacité à fournir des supports flexibles et adaptables. Les enseignants peuvent générer de multiples exemples d'un même type de texte, ajuster leur niveau et les adapter à des thèmes spécifiques. Cela favorise la différenciation sans augmenter de manière significative le temps de préparation.

L'IA facilite également les premières étapes de la réalisation d'une tâche, en particulier lorsque les apprenants doivent trouver des idées. De nombreux apprenants rencontrent des difficultés lorsqu'ils entament une tâche d'expression orale ou écrite. L'IA peut leur fournir des suggestions, des plans ou des exemples de réponses qui les aident à aller de l'avant. Cela s'avère particulièrement utile pour les apprenants moins sûrs d'eux, qui risqueraient sinon de se désengager. Le retour d'information constitue un autre domaine important. Dans les classes traditionnelles, le retour d'information est souvent retardé et limité par le temps. L'IA permet aux apprenants de recevoir des réponses immédiates sur des aspects tels que la clarté, la grammaire ou la structure. Utilisée à bon escient, elle facilite la révision et encourage les apprenants à améliorer leur travail avant de le

présenter aux autres.

L'IA peut également être utilisée après l'exercice pour favoriser la réflexion. Les apprenants peuvent comparer leur propre travail à des versions générées par l'IA, identifier les différences et discuter de leur intérêt. Cela contribue à développer la conscience de l'usage de la langue et renforce les compétences analytiques.

Le tableau suivant résume les principales opportunités et leur pertinence pédagogique.

Possibilité	Comment cela soutient l'enseignement basé sur les tâches (ELBT)	Exemple d'utilisation en classe
Contenu adaptable	Fournit plusieurs modèles d'analyse	Comparaison de différentes versions d'un texte
Génération d'idées	Aide les apprenants à se lancer dans les tâches	Création de plans avant la rédaction
Retour immédiat	Facilite la révision pendant les tâches	Révision des brouillons avant leur partage
Soutien à la réflexion	Encourage l'analyse de la langue	Comparaison entre les productions des élèves et celles de l'IA

4. Défis liés à l'utilisation de l'IA dans l'enseignement basé sur les tâches (ELBT)

Malgré son potentiel, l'utilisation de l'IA dans l'enseignement des langues basé sur les tâches (ELBT) soulève plusieurs défis qui doivent être pris en compte dès la phase de conception.

L'une des principales préoccupations concerne la dépendance. Si les apprenants comptent sur l'IA pour générer du contenu, l'activité perd sa valeur en tant qu'activité d'apprentissage des langues. L'accent n'est alors plus mis sur l'utilisation de la langue, mais sur la maîtrise d'un outil. Ce risque peut être atténué en concevant des tâches qui exigent une contribution personnelle, une interaction

et une prise de décision ne pouvant être déléguées à l'IA.

Un autre problème concerne la qualité et la fiabilité du contenu généré par l'IA. Les systèmes d'IA peuvent produire des formulations inexactes ou inappropriées, et ils peuvent refléter les biais présents dans leurs données d'entraînement. Il est donc nécessaire d'intégrer une évaluation dans le cadre de l'activité. Les apprenants ne doivent pas considérer les résultats de l'IA comme faisant autorité, mais comme du matériel à analyser et à améliorer.

L'évaluation doit également être considérée. Lorsque l'IA intervient dans la production de textes, il devient plus difficile de déterminer ce qu'un élève est capable de faire de manière autonome. Cela nécessite de s'orienter vers une évaluation des processus autant que des produits. Les enseignants devront peut-être s'appuyer davantage sur les performances en classe, les travaux oraux et les preuves de révision.

L'utilisation éthique constitue un autre aspect important. Les élèves et les enseignants ont besoin de directives claires sur l'utilisation acceptable de l'IA, notamment sur quand et comment elle peut être utilisée et comment la citer. Sans cela, il existe un risque d'utilisation abusive.

Enfin, se pose la question de la préparation des enseignants. Tous les enseignants ne sont pas familiarisés avec les outils d'IA, et leur intégration nécessite du temps et de l'expérimentation. Des scénarios exemplaires peuvent contribuer à alléger cette charge en proposant des approches déjà expérimentées.

Le tableau ci-dessous résume les principaux défis et les réponses possibles.

Défi	Description	Réponse pédagogique
Dépendance excessive	Les étudiants laissent l'IA effectuer la tâche	Concevoir des tâches nécessitant une contribution personnelle
Qualité du résultat	L'IA peut produire un contenu incorrect ou biaisé	Prévoir des étapes d'évaluation et de comparaison
Évaluation	Difficulté à mesurer les performances individuelles	Se concentrer sur le processus et le travail en classe

Utilisation éthique	Limites floues concernant l'utilisation de l'IA	Établir des règles et des attentes claires
Préparation des enseignants	Expérience limitée des outils d'IA	Commencer par utiliser des scénarios exemplaires et adaptables

5. Principes de conception des scénarios

Les cinq scénarios présentés dans cette publication reposent sur un ensemble cohérent de principes de conception. Ces principes garantissent que l'IA soutient la logique de l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) plutôt que de la perturber.

- Premièrement, chaque scénario s'articule autour de tâches clairement définies, avec un objectif communicatif. L'IA n'est introduite que lorsqu'elle apporte une valeur ajoutée à la tâche. Elle n'est pas utilisée en continu, mais à des étapes spécifiques, par exemple pour fournir des informations, faciliter la rédaction ou favoriser la réflexion.
- Deuxièmement, les scénarios mettent l'accent sur l'interaction entre les apprenants. Le travail en binôme et en groupe reste central. Même lorsque l'IA est utilisée, les élèves sont amenés à discuter, à comparer et à prendre des décisions ensemble. Cela permet de préserver la dimension sociale de l'apprentissage des langues.
- Troisièmement, les scénarios intègrent des éléments critiques. Les élèves sont invités à évaluer les contenus générés par l'IA, à identifier leurs forces et leurs faiblesses et à justifier leurs choix. Cela favorise à la fois le développement linguistique et la culture numérique.
- Quatrièmement, chaque scénario comporte un objectif clair et met l'accent sur un apprentissage observable. Les enseignants reçoivent des conseils sur les éléments à observer pendant l'activité et sur la manière de fournir un retour d'information.

6. Présentation des cinq scénarios

Les cinq scénarios présentés dans cette publication représentent différents types de tâches communicatives pouvant être utilisées dans l'enseignement des langues au niveau secondaire. Chaque scénario montre comment l'IA peut être intégrée sans modifier la structure fondamentale de l'enseignement basé sur les tâches (ELBT).

Les scénarios couvrent des domaines tels que la communication de sensibilisation, l'expression et l'argumentation d'opinions, le traitement de l'information, la production créative et l'évaluation critique. Ensemble, ils offrent un panel d'exemples qui reflètent les besoins typiques d'une classe de langue. Bien que les contextes diffèrent, la structure sous-jacente reste cohérente. Chaque scénario comprend une phase de préparation, un cycle de tâches et une phase de réflexion. L'IA est intégrée de manière contrôlée au sein de cette structure.

Le tableau ci-dessous en donne un aperçu général.

Titre du scénario	Description	Niveau du CECR et compétences
1. Défi de détection des médias synthétiques	Développe la capacité des apprenants à analyser de manière critique des contenus visuels générés par l'IA ou manipulés, tout en renforçant leurs compétences communicatives dans une langue étrangère	B1+ Lecture, écriture, expression orale
2. Comprendre l'accessibilité	Améliore la compréhension des apprenants quant aux défis rencontrés par les personnes en situation de handicap ; leur fournit des informations pratiques sur la rédaction inclusive et les ressources numériques accessibles	B1+ Lecture, écriture, expression orale, compréhension orale
3. Le patrimoine culturel à l'ère de l'IA	Invite les élèves à explorer le patrimoine culturel de leur propre région à travers l'apprentissage d'une langue étrangère et des interactions assistées par l'IA	B1 - B2 Compréhension écrite, expression écrite, expression orale
4. L'IA au service de la transition écologique dans les écoles	Relie l'apprentissage des langues à l'éducation à l'environnement: « La transition écologique dans les écoles »	B1 - B1+ Expression orale et écrite



5. Guide de survie numérique

Emmène les élèves du monde physique vers le monde numérique, en adoptant une approche critique pour aborder la question de la transformation numérique et les dangers de la désinformation en ligne

B1+

Lecture, écriture, expression orale, compréhension orale

II. Exemples de scénarios TBTL assistés par l'IA

1. Scénario d'apprentissage – L'IA aide les écoles à passer au vert

Ce scénario pédagogique associe l'apprentissage des langues à l'éducation à l'environnement autour du thème « La transition écologique à l'école ». Grâce à une approche d'apprentissage par tâches, les élèves explorent les enjeux du développement durable au sein de leur école tout en développant leurs compétences en expression orale et écrite, leur esprit de collaboration et leur esprit critique.

Tout au long du projet, les apprenants utilisent des outils d'intelligence artificielle de manière responsable pour soutenir des activités telles que des débats, la création de campagnes, la préparation de discours et la rédaction de textes persuasifs. Ils étudient les défis environnementaux, élaborent des solutions concrètes et mettent en place des campagnes de sensibilisation visant à encourager des comportements plus durables au sein de l'établissement.

À l'issue du projet, les élèves améliorent leurs compétences en communication et en culture numérique tout en devenant des acteurs plus actifs et responsables dans la promotion du développement durable au sein de leur communauté.

Ce scénario présente l'IA :

- comme un moyen de trouver des solutions aux problèmes environnementaux dans les écoles
- comme une aide pratique pour créer des campagnes visant à sensibiliser davantage à la « transition verte dans les écoles »

Les élèves participent à des activités qui les aideront à :



- débattre des problèmes environnementaux au sein de leur établissement
- rédiger un plan d'action pour la « transition verte »
- créer une campagne « Go Green » à l'aide d'affiches et de messages audio
- s'entraîner à la « prononciation » et à la fluidité à l'oral
- utiliser l'IA de manière responsable et apprendre à faire appel à leur esprit critique

Aperçu général

Approche	Enseignement des langues par les tâches (ELBT)
Niveau	B1 - B1+
Tranche d'âge	11 à 18 ans
Durée	180 minutes (4 × 45 min) + devoirs
Langue	Toute langue étrangère
Compétences	Expression orale et écrite
Points de grammaire	Exprimer des opinions et formuler des suggestions simples à l'aide de verbes modaux, de connecteurs et d'un langage persuasif simple pour les discussions sur l'environnement
Outils d'IA	Microsoft 365 Copilot, Leonardo AI, ElevenLabs, Gliglish
Résultat final	Les élèves créent une campagne intitulée « Transition verte » pour leur établissement

Acquis d'apprentissage

À l'issue du projet, les élèves seront capables de :

- identifier et décrire au moins trois problèmes environnementaux au sein de leur établissement et proposer des solutions concrètes en matière de développement durable
- exprimer et justifier leurs opinions lors de débats en groupe et d'exposés oraux en utilisant un langage de discussion approprié
- créer de courts supports de campagne, notamment des slogans, des affiches et un plan d'action simple lié à la transition verte

- utiliser correctement le vocabulaire clé de la « transition verte » lié à l'école, au recyclage, aux économies d'énergie et au développement durable dans des activités orales et écrites
- utiliser de manière responsable les outils d'IA pour générer des idées, améliorer la précision linguistique et faciliter les tâches de présentation et de rédaction, tout en respectant les principes éthiques

Leçon 1 – Que signifie « passer au vert » dans notre école ?

Objectif

Les élèves comprennent le concept de transition écologique et le relient à leur quotidien scolaire.

Axe linguistique

Exprimer son opinion

Je pense que... / À mon avis... / Je suis d'accord parce que... / Je ne suis pas d'accord parce que... / Je trouve que c'est une bonne idée parce que...

Parler des problèmes

Notre école consomme trop d'énergie... / Nous gaspillons beaucoup d'eau... / Il y a trop de plastique à l'école... / Le recyclage n'est pas suffisamment mis en œuvre... / La pollution est un problème grave...

Faire des suggestions

Nous devrions recycler davantage... / Les élèves pourraient économiser l'eau et l'énergie... / L'école devrait utiliser moins de plastique... / Nous pouvons rendre l'école plus propre et plus écologique...

Point de grammaire

Exprimer des opinions et discuter de problèmes environnementaux en utilisant *le présent simple*, les *verbes modaux* et des phrases subordonnées avec « parce que ».

Vocabulaire clé :

recyclage, pollution, changement climatique, énergie, gaspillage d'eau, déchets plastiques, transports en commun, produits réutilisables, énergie verte, environnement, école durable, respectueux de l'environnement, économies d'énergie

Avant la leçon

- Commencez le cours en expliquant aux élèves que la « transition verte » consiste à faire de meilleurs choix dans notre façon de vivre, d'apprendre, de nous déplacer et d'utiliser les ressources, afin de mieux préserver l'environnement. Invitez-les à réfléchir à leur propre école et aux petits gestes du quotidien qui ont un impact sur la planète, tels que les lumières laissées allumées, la surconsommation de papier, les bouteilles en plastique, le gaspillage alimentaire, le chauffage ou la climatisation, ainsi que le mode de transport utilisé par les élèves pour se rendre à l'école.
- Répartissez les élèves en binômes et demandez-leur de discuter autour de trois questions :
Qu'est-ce qui est déjà respectueux de l'environnement dans notre école ?
Qu'est-ce qui n'est pas encore très respectueux de l'environnement ?
Que devrions-nous améliorer en priorité ?
- Encouragez-les à donner des exemples concrets tirés de leur expérience scolaire et à réfléchir à des changements simples qui pourraient faire la différence.

Exercice

- Demandez aux élèves d'utiliser Microsoft 365 Copilot pour organiser leurs idées pour une « transition écologique » dans leur école. Commencez par leur suggérer de demander à Copilot de créer un tableau simple, adapté au niveau B1, comprenant les catégories suivantes : problème scolaire, solution possible, personnes impliquées et résultat attendu.
- Répartissez les élèves en groupes et demandez-leur de compléter le tableau ensemble en discutant des défis environnementaux et des améliorations possibles au sein de leur école.
- Après la discussion, demandez à chaque groupe de choisir un problème scolaire dans leur tableau et de préparer une brève explication orale. Dans leur présentation, les élèves doivent expliquer en quoi consiste le problème, pourquoi il est important et quelle solution ils proposent. Invitez chaque

groupe à présenter ses idées à la classe lors d'une présentation d'une minute.

Débriefing

- Posez les questions suivantes aux élèves et faites preuve de patience face à leur analyse
Quel problème scolaire a été le plus souvent mentionné ?
Quelle est la solution la plus facile à mettre en œuvre ?
Quelle solution nécessite le soutien des enseignants ou des responsables académiques ?
Copilot vous a-t-il aidé à organiser vos idées ?
Avez-vous vérifié si les suggestions de l'IA étaient réalistes pour votre établissement ?

Devoirs

- Demandez aux élèves d'observer leurs habitudes quotidiennes à la maison et à l'école, puis d'identifier trois gestes respectueux de l'environnement et trois gestes peu durables. Demandez-leur de rédiger de brèves notes en utilisant le vocabulaire de la leçon et des expressions d'opinion, par exemple : « À mon avis, nous gaspillons trop d'eau à la maison » ou « Je pense que l'utilisation de bouteilles réutilisables aide à lutter contre le réchauffement climatique. »
- Demandez ensuite aux élèves de choisir un problème et de rédiger un court paragraphe expliquant pourquoi il est important et quelle solution ils proposent. Encouragez-les à utiliser Microsoft 365 Copilot pour les aider à organiser leurs idées, vérifier leur vocabulaire ou créer une liste simple de solutions possibles, tout en leur rappelant de vérifier si les suggestions de l'IA sont réalistes pour leur vie quotidienne.

Leçon 2 – Concevoir une campagne « École verte »

Objectifs

- Les élèves rédigent un message de campagne clair et créent une affiche visuelle.
- Les élèves identifient les caractéristiques d'un texte de campagne persuasif.
- Les élèves utilisent avec précision le vocabulaire lié aux campagnes et à l'action environnementale.

- Les élèves mènent une réflexion critique sur les atouts et les limites des contenus générés par l'IA.

Axe linguistique

Écriture persuasive :	« Allons... » / « Nous devrions... » / « Rejoignez-nous... » / « Aidez notre école... »
Slogans courts :	<i>Économisez l'énergie. Réduisez les déchets. Apportez votre bouteille. Allez à l'école à pied.</i>
Points de grammaire	rédiger des messages de campagne persuasifs simples en utilisant des impératifs, des verbes modaux, des phrases persuasives courtes et des expressions de but élémentaires
Vocabulaire clé	<i>campagne, affiche, slogan, message, public cible, action.</i>

Avant l'activité

- Présentez aux élèves plusieurs exemples de messages de campagne scolaire et animez une brève discussion en classe sur ce qui les rend efficaces. Demandez aux élèves si ces messages sont courts, faciles à comprendre et s'ils incitent les gens à passer à l'action.
- Discutez pour déterminer si les images utilisées sont inclusives, respectueuses et adaptées à un public scolaire. Encouragez les élèves à identifier les caractéristiques qui rendent ces campagnes claires et captivantes.

Exercice

Les élèves travaillent en groupes :

- pour créer un slogan de campagne et un message court sur un enjeu environnemental important dans leur établissement. Encouragez-les à rédiger un slogan court, clair et marquant, ainsi qu'un message qui explique le problème et incite à une action positive. Par exemple, les élèves pourraient proposer le slogan « Éteignez vos lumières. Économisez l'énergie. » accompagné du message « Notre école peut réduire sa consommation d'énergie. Éteignez les lumières et les ordinateurs lorsque vous quittez la salle. »
- Après avoir rédigé leur texte, les élèves utilisent Leonardo AI pour générer l'image de leur affiche. Donnez-leur une consigne telle que : « Créez une affiche de campagne scolaire conviviale sur l'économie d'énergie. Montrez

un groupe diversifié d'élèves européens en train d'éteindre les lumières et les ordinateurs. Le style doit être positif, moderne et réaliste. N'ajoutez pas de texte. » Les élèves ajoutent ensuite manuellement leur propre slogan et leur message à l'affiche finale afin de mettre en pratique leurs compétences rédactionnelles.

Débriefing

- Posez les questions suivantes aux élèves et faites preuve de patience face à leur analyse
L'affiche correspond-elle au message ?
L'image est-elle claire pour tous les élèves ?
L'image contient-elle des stéréotypes ?
Leonardo AI a-t-il créé quelque chose d'irréaliste ou qui prête à confusion ?
Pourquoi faut-il que des humains vérifient les images générées par l'IA avant de les utiliser ?

Devoirs

- Les élèves créent individuellement une mini-affiche de campagne sur un enjeu environnemental différent, chez eux ou dans leur quartier, tel que le recyclage, l'économie d'eau, la réduction de l'utilisation du plastique ou le fait de se rendre à l'école à pied. Ils doivent rédiger un slogan et un court message persuasif, puis générer une image à l'aide de Leonardo AI.
- Ils doivent également rédiger 3 à 5 phrases expliquant pourquoi ils ont choisi ce sujet, quel est le public cible et en quoi l'image soutient leur message.

Leçon 3 – Parler pour le changement

Objectif : Les élèves consolident leurs stratégies de détection et rédigent un guide concis tout en s'entraînant à s'exprimer à l'oral et à formuler des recommandations.

Axe linguistique

Faire des suggestions :

Tout d'abord..., ensuite..., enfin...
En conclusion...

Expliquer les raisons :	<i>parce que... / cela signifie que... / par conséquent...</i>
Point de grammaire	Structurer de courtes présentations à l'aide d'expressions de séquence (d'abord, ensuite, puis, après cela, enfin), expliquer les raisons avec « parce que » et utiliser les formes du futur avec « will »
Vocabulaire clé	<i>solution, action, responsabilité, communauté, impact, avenir</i>

Avant l'activité

- Avant de commencer l'activité, partagez un court discours type créé avec ElevenLabs. Par exemple : « Bonjour à tous. Notre école peut devenir plus écologique. Nous gaspillons trop de papier chaque jour. Nous proposons d'adopter "les devoirs numériques" lorsque c'est possible et de n'imprimer que lorsque c'est nécessaire. Cette petite action peut permettre d'économiser du papier, de l'argent et de sauver des arbres. Travaillons ensemble pour une école plus verte. »
- Après l'écoute, aidez les élèves à identifier les principales parties du discours en discutant du problème, de la solution proposée, de la raison pour laquelle cette solution est importante et de l'appel à l'action. Encouragez les élèves à remarquer à quel point ce discours est court, clair et convaincant.

Exercice

- Les élèves travaillent en groupes pour rédiger un court discours de campagne de 100 à 130 mots sur un enjeu environnemental dans leur école. Rappelez aux élèves d'organiser leur discours selon une structure claire, comprenant une formule d'introduction, le problème, une solution possible, le résultat attendu et un appel à l'action.
- Après avoir rédigé un premier discours, les élèves utilisent Microsoft 365 Copilot uniquement pour améliorer la clarté et la fluidité de leur travail, et non pour générer l'intégralité du discours. Proposez-leur une consigne telle que : « Améliorez ce discours d'élève de niveau B1. Conservez les mêmes idées. Rendez-le clair et facile à prononcer à voix haute. »

- Les élèves utilisent ensuite ElevenLabs pour écouter leur discours sous forme audio et identifier les mots ou phrases difficiles à prononcer ou à comprendre. Enfin, les élèves s'entraînent à présenter leur discours par deux et se corrigent mutuellement sur la prononciation, la clarté et le langage persuasif.

Débriefing

- Posez les questions suivantes aux élèves :

Quels mots étaient difficiles à prononcer ?

Le fait d'écouter la voix de l'IA vous a-t-il aidés ?

La voix de l'IA semblait-elle naturelle ?

Quelle est la différence entre écouter une IA et écouter un camarade de classe ?

Comment utiliser les voix générées par l'IA de manière responsable ?

Devoirs

- Les élèves préparent et enregistrent leur propre petit discours de 1 à 2 minutes sur une campagne environnementale. Ils doivent rédiger ce discours de manière autonome en suivant la structure travaillée en classe : salutation, problème, solution, résultat attendu et appel à l'action. Les élèves peuvent utiliser Microsoft 365 Copilot uniquement pour vérifier la clarté et la grammaire, et non pour générer l'intégralité du texte.
- Une fois le discours finalisé, les élèves utilisent ElevenLabs pour l'écouter et s'entraîner à la prononciation. Ils doivent ensuite réfléchir, en 4 à 5 phrases, aux mots qui leur ont posé des difficultés de prononciation, se demander si la voix générée par l'IA les a aidés à améliorer leur fluidité, et expliquer comment les voix générées par l'IA peuvent soutenir l'apprentissage des langues de manière responsable.

Leçon 4 – Débat sur la transition écologique et rédaction finale

Objectif

Les élèves s'entraînent à l' expression orale et rédigent un plan d'action final.

Axes linguistiques

Exprimer poliment son accord ou son désaccord :

Je suis d'accord avec toi parce que... / Je comprends ton point de vue, mais... / J'ai un avis différent.

Rédaction d'un plan d'action :	D'abord... / Ensuite... / Après cela... / Enfin...
Point de grammaire	Exprimer poliment son accord ou son désaccord à l'aide d'expressions simples de discussion, exprimer une obligation avec « must » et « need to », et organiser les idées dans un plan d'action
Vocabulaire clé	<i>sensibilisation / avertissement / conseil partager / diffuser affecter / protéger / respecter responsable / irresponsable</i>

Avant l'activité

- Avant de commencer l'activité principale, les élèves utilisent Gliglish pour s'entraîner à mener de courtes conversations sur les écoles respectueuses de l'environnement. Proposez-leur des questions orales telles que : « Que peuvent faire les élèves pour rendre l'école plus écologique ? », « Les écoles devraient-elles interdire les bouteilles en plastique ? », « L'apprentissage numérique est-il toujours meilleur pour l'environnement ? » et « Comment les enseignants peuvent-ils aider ? »
- Les élèves s'entraînent à parler individuellement ou par deux et s'efforcent de répondre de manière claire et naturelle. Pendant qu'ils écoutent et s'expriment, encouragez-les à noter des phrases utiles, des expressions pour donner leur avis et des formules pour faire des suggestions qu'ils pourront ensuite utiliser dans leurs propres discussions et présentations.

Activité

- Organisez une discussion en classe autour de la question suivante : « Quelle est la meilleure action écologique que notre école devrait entreprendre en premier lieu ? » Donnez à chaque groupe le temps de présenter son idée en matière d'environnement et d'expliquer en quoi elle améliorerait la vie de la communauté scolaire. Encouragez les autres élèves à poser des questions, à donner leur avis et à suggérer des améliorations après chaque présentation. À l'issue de la discussion, chaque groupe travaille ensemble pour rédiger un bref plan d'action intitulé « Un plan d'action écologique pour notre école ». Les élèves doivent structurer leurs idées en sections claires en expliquant le problème à résoudre, l'action

qu'ils souhaitent mener, les personnes susceptibles de les aider, le temps nécessaire à la mise en œuvre de l'action, ainsi que le résultat ou l'amélioration escompté. Encouragez les élèves à utiliser un langage persuasif et coopératif tout en élaborant des plans réalistes et réalisables.

Débriefing

- Posez les questions suivantes aux élèves :

Quelle idée est la plus réaliste ?

Quelle idée aurait le plus d'impact ?

Qu'avez-vous appris des autres groupes ?

En quoi l'IA vous a-t-elle aidé à vous exprimer à l'oral et à l'écrit ?

Dans quels domaines la réflexion humaine a-t-elle joué un rôle essentiel ?

Projet final

Les élèves synthétisent tout le travail réalisé tout au long du module dans un projet de campagne final.

- Chaque groupe présente une affiche de campagne créée avec Leonardo AI, un discours de campagne répété avec ElevenLabs, des idées d'expression orale et des exercices de discussion développés grâce à Gliglish, ainsi qu'un plan d'action écrit amélioré avec Microsoft 365 Copilot.
- Organisez un événement de clôture en classe intitulé « Salon de la transition écologique », au cours duquel les groupes présenteront leurs campagnes à leurs camarades, à leurs enseignants ou à la direction de l'établissement. Encouragez les élèves à expliquer clairement et avec assurance le problème environnemental qu'ils ont identifié, la solution proposée, le message de leur campagne et leur plan d'action, tout en répondant aux questions et aux commentaires du public.

Intégration de l'IA

Ce scénario pédagogique utilise l'IA comme outil d'accompagnement pour aider les élèves à explorer le thème de la « transition verte dans les écoles » à travers des activités d'expression orale, d'écriture, de collaboration et de réflexion critique. Les élèves utilisent Microsoft 365 Copilot, Leonardo AI, ElevenLabs et Gliglish pour organiser leurs idées, s'entraîner à communiquer, créer des supports de campagne et améliorer la précision de leur expression de manière responsable. L'IA facilite l'apprentissage, mais les élèves restent responsables de la vérification des informations, de la prise de décisions et de l'élaboration de solutions réalistes pour leur école.

Élaborer de meilleures consignes, étape par étape

Les enseignants doivent encourager les élèves à améliorer leurs consignes en les rendant plus précises, contextualisées et en lien avec l'objectif de la leçon.

Leçon 1 – Que signifie « passer au vert » dans notre école ?

Outil : Microsoft 365 Copilot

Consigne de base :

« Donne des idées sur les problèmes environnementaux dans les écoles. »

Consigne améliorée :

« Crée un tableau simple de niveau B1 sur les problèmes environnementaux dans notre école. Inclus les catégories suivantes : problème scolaire, solution possible, personnes impliquées et résultat attendu. Concentre-toi sur le recyclage, l'économie d'énergie, les déchets plastiques et le gaspillage d'eau. »

Conseils aux enseignants :

- Encouragez les élèves à inclure des exemples concrets tirés de leur propre établissement.
- Rappelez aux élèves de vérifier si les suggestions de l'IA sont réalistes et réalisables.
- Demandez aux élèves d'améliorer les consignes en ajoutant davantage de détails sur leur environnement scolaire.

Leçon 2 – Concevoir une campagne « École verte »

Outil : Leonardo AI

Consigne de base :

« Crée une affiche sur l'école verte. »

Consigne améliorée :

« Crée une affiche de campagne scolaire réaliste et positive sur l'économie d'énergie. Montre des élèves de collège et de lycée de tous horizons en train d'éteindre les lumières et les ordinateurs dans une salle de classe moderne. Utilise des couleurs naturelles vives et crée une ambiance respectueuse de l'environnement. N'ajoute pas de texte. »

Conseils aux enseignants :

- Expliquez que des consignes détaillées permettent d'obtenir des images plus claires et plus précises.

- Encouragez les élèves à repérer les stéréotypes ou les détails irréalistes dans les images générées par l'IA.
- Rappelez aux élèves que le slogan et le message de la campagne doivent être rédigés par eux-mêmes, et non par l'IA.

Leçon 3 – Parler pour le changement

Outils : Microsoft 365 Copilot et ElevenLabs

Consigne de base :

« Améliore mon discours. »

Consigne améliorée :

« Améliore ce discours d'étudiant de niveau B1. Conserve les mêmes idées et la même structure. Rends les phrases plus claires, plus courtes et plus faciles à prononcer à voix haute. Conserve un ton persuasif et positif. »

Exemple de tâche ElevenLabs :

Les élèves écoutent l'enregistrement audio généré et identifient les prononciations difficiles, les phrases peu claires ou les pauses peu naturelles.

Conseils pour les enseignants :

- Rappelez aux élèves que l'IA doit améliorer la clarté, et non générer l'intégralité du discours.
- Encouragez les élèves à comparer leur propre prononciation à celle de la voix générée par l'IA.
- Discutez de la manière dont les voix générées par l'IA peuvent aider à s'entraîner à parler couramment de manière responsable.

Leçon 4 – Débat sur la transition écologique et rédaction finale

Outil : Gliglish

Consigne de base :

« Parle des écoles vertes. »

Consigne améliorée :

« Pose-moi des questions orales de niveau B1 sur les écoles respectueuses de l'environnement. Inclue des questions sur le recyclage, les déchets plastiques, les économies d'énergie et les transports en commun. Corrige ma grammaire et suggère de meilleures formulations pour exprimer des opinions et marquer poliment un désaccord. »

Conseils aux enseignants :

- Encouragez les élèves à s'entraîner à interagir naturellement, plutôt qu'à réciter des réponses apprises par cœur.
- Demandez aux élèves de noter les expressions utiles tirées de la conversation.
- Rappelez aux élèves que l'expression orale s'améliore lorsque les consignes sont liées à des thèmes spécifiques abordés en cours.

Questions essentielles après chaque activité avec l'IA

Encouragez les élèves à toujours se poser les questions suivantes :

- *Cette information est-elle réaliste pour notre établissement ?*
- *Y a-t-il des éléments importants qui manquent ?*
- *La réponse générée par l'IA semble-t-elle naturelle et claire ?*
- *L'IA m'a-t-elle aidé à organiser mes idées ou a-t-elle remplacé ma réflexion ?*
- *Comment pouvons-nous utiliser l'IA de manière responsable dans le cadre de nos projets scolaires ?*

Les élèves doivent comprendre que de meilleures consignes produisent des réponses IA plus utiles. Plus la consigne est précise et contextualisée (contexte scolaire, le public, la tâche et le niveau de langue), plus le soutien de l'IA est efficace.

2. Scénario d'apprentissage – Le patrimoine culturel à l'ère de l'IA

Ce scénario invite les élèves à explorer le patrimoine culturel de leur propre région à travers l'apprentissage d'une langue étrangère et une interaction assistée par l'IA. Il est conçu pour être entièrement adaptable : chaque enseignant choisit un site patrimonial local (un château, un bâtiment historique, un monument, un paysage) qui revêt une importance particulière dans son propre pays ou sa région.

Le scénario met l'accent sur l'IA en tant qu'outil de pratique et d'interaction, aidant les élèves à utiliser activement la langue cible tout en effectuant des recherches, en discutant, en comparant et en présentant des contenus liés au patrimoine culturel.

Dans ce scénario, l'IA est utilisée comme un outil qui facilite :

- la recherche et la collecte d'informations sur le patrimoine local dans la langue cible
- la pratique de la langue par l'interaction avec des contenus générés par l'IA
- la création collaborative de contenus culturels multilingues
- l'évaluation critique de la manière dont l'IA représente l'histoire locale et régionale

Aperçu général

Approche	Pédagogie de l'apprentissage par les tâches (PAT) - Enseignement des langues
Niveau	B1 - B2
Tranche d'âge	15 à 19 ans
Durée	180 minutes (4 × 45 min) + devoirs
Langue	Toute langue étrangère
Compétences	Lecture, écriture, expression orale
Outils d'IA	Pratique et interaction
Résultat final	Présentation ou publication multilingue sur le patrimoine, assistée par l'IA

Acquis d'apprentissage

À l'issue de ce scénario, les élèves seront capables d/de :

- utiliser un langage descriptif et comparatif pour parler de lieux historiques et de leur importance culturelle (compétences linguistiques)
- formuler des consignes efficaces dans la langue cible pour rechercher et affiner des informations culturelles à l'aide de l'IA (maîtrise de l'IA)
- collaborer pour créer une brève présentation multilingue sur le patrimoine, combinant leur propre texte et l'aide de l'IA (collaboration et créativité)

- évaluer l'exactitude et les lacunes éventuelles des contenus générés par l'IA concernant l'histoire locale (esprit critique)
- reconnaître la valeur du patrimoine local en tant que partie intégrante de l'identité culturelle européenne commune (sensibilité culturelle)

Leçon 1 – Découverte d'un site du patrimoine local

Objectif

Présenter aux élèves un site patrimonial local choisi par l'enseignant. Les élèves mobilisent leurs connaissances préalables, explorent le site à l'aide de l'IA et commencent à utiliser un langage descriptif dans la langue cible.

Remarque à l'attention des enseignants : choisissez un site patrimonial significatif et accessible dans votre contexte local. Il peut s'agir d'un bâtiment, d'un site naturel, de la demeure d'un personnage historique ou d'une tradition culturelle. Plus le site est local et spécifique, mieux c'est.

Axe linguistique

Décrire des lieux et des bâtiments	<i>Il a été construit en..., Il est situé à..., Il est connu pour..., Il se caractérise par...</i>
Exprimer l'importance historique	<i>À cette époque..., On le considérait comme..., Il représentait..., Par rapport à...</i>
Exprimer la surprise ou l'intérêt	<i>Ce qui est remarquable, c'est que..., Étonnamment..., Ce qui le rend unique, c'est que...</i>
Vocabulaire clé :	<i>patrimoine / monument / site emblématique / restauration / tradition / architecture / identité</i>

Avant l'activité

Présentez le site patrimonial choisi à l'aide d'un bref exposé réalisé par l'enseignant (3 à 5 minutes) : nom, emplacement, histoire sommaire et importance pour la région. Montrez une ou deux images.

Demandez aux élèves d'ouvrir un assistant IA (ChatGPT, Claude, Gemini ou similaire) et de saisir la consigne suivante dans la langue cible :

« Parle-moi de [nom du site patrimonial] dans [pays/région]. En quoi est-il important d'un point de vue historique ? »

Les élèves lisent individuellement la réponse de l'IA et identifient :

- trois faits qu'ils trouvent les plus intéressants ou surprenants
- un élément qui leur semble inexact, manquant ou peu clair

Exercice

Les élèves travaillent par deux. Chaque binôme se voit attribuer un autre site patrimonial du même pays ou d'ailleurs en Europe afin de le comparer au site principal. Ils utilisent l'IA pour découvrir :

- Quand a-t-il été construit ou créé, et par qui ?
- À quoi sert-il aujourd'hui ?
- Quelle est l'une des différences importantes par rapport au site patrimonial principal ?

Les binômes présentent une brève comparaison orale (2 à 3 minutes) en suivant une structure telle que : « [Le site principal] a été construit en... alors que [l'autre site] a été... Ce qu'ils ont en commun, c'est... La différence la plus intéressante est... »

Discussion avec toute la classe. Questions guides :

- Quel site aimeriez-vous le plus visiter ? Pourquoi ?
- Que nous apprennent ces lieux sur l'histoire de cette région ?
- La réponse de l'IA vous a-t-elle été utile ? Qu'est-ce qui manquait ?

Débriefing

Aidez les élèves à mener une réflexion critique sur les réponses de l'IA :

- L'IA a-t-elle donné une description détaillée et précise du site local ?
- Y avait-il des lacunes surprenantes – des éléments que l'IA ignorait ou sur lesquels elle s'est trompée ?
- Qu'est-ce que cela nous apprend sur la manière dont l'IA représente le patrimoine local par rapport au patrimoine de renommée internationale ?

Devoirs

Les élèves posent la même question sur le site patrimonial dans deux langues différentes (par exemple, la langue cible et leur langue maternelle). Ils notent :

- Les réponses sont-elles identiques ou différentes ?
- Quelle langue a donné lieu à une réponse plus riche et plus détaillée ?
- Qu'est-ce que cela nous apprend sur l'IA et la représentation des différentes cultures et langues ?

Les élèves apportent leurs notes au cours suivant.

Leçon n° 2 – Raconter une histoire avec l'IA

Objectif

Les élèves utilisent l'IA pour co-crée de courts textes narratifs sur le site du patrimoine et s'exercent à la narration guidée, à la formulation de suggestions et à la révision linguistique.

Axe linguistique

Temps du passé narratifs	a été construit / avait été / avait l'habitude de / au fil des siècles...
Enchaînement et marqueurs temporels	<i>Au début..., Finalement..., Au [siècle]..., Aujourd'hui...</i>
Ajouter de l'ambiance et des détails	<i>Entouré de..., Dominant..., Connue dans toute la région...</i>
Vocabulaire clé	<i>légende / restauration / ruines / cour / exposition / ancêtre / visiteur / tradition</i>

Avant l'activité

Les élèves partagent les résultats de leurs recherches à la maison en petits groupes (3 à 4 élèves). Chaque groupe discute des points suivants :

- Quelle langue a donné une réponse d'IA la plus riche ?
- Y avait-il des informations présentes dans une langue mais pas dans l'autre ?

Présentez le concept de narration assistée par l'IA : l'IA peut aider à générer un premier jet, mais c'est l'élève qui est l'auteur. C'est ce dernier qui décide ce qu'il faut conserver, modifier et ajouter.

Exercice

Chaque groupe choisit un site patrimonial (le site principal ou l'un de ceux découverts lors de la leçon 1) et utilise l'IA pour créer une nouvelle (150 à 200 mots) se déroulant à une époque historique de son choix. Les élèves rédigent ensemble la consigne suivante dans la langue cible :

« Écris une nouvelle se déroulant à [nom du site] à [période historique]. Inclus au moins un personnage, un problème auquel il est confronté et la manière dont [le site] joue un rôle dans l'histoire. Écris en [langue cible] au niveau B1-B2. »

Les groupes doivent ensuite :

- lire à haute voix l'histoire générée par l'IA au sein du groupe
- souligner ce qu'ils apprécient et ce qui leur semble inexact, fade ou manquant
- réviser et améliorer l'histoire ensemble en ajoutant au moins trois phrases originales
- donner un titre à l'histoire

Chaque groupe lit son histoire finale à la classe. La classe vote pour :

- L'histoire la plus évocatrice
- L'histoire la plus convaincante d'un point de vue historique
- L'utilisation la plus créative de l'IA

Débriefing

Réflexion avec toute la classe :

- Quelles sensations avez-vous éprouvées en éditant un texte rédigé par l'IA ? Qu'est-ce qui vous a paru facile ou difficile ?

- L'IA a-t-elle bien retranscrit l'ambiance de votre quartier ?
- Quelle est la différence entre un texte généré par l'IA et un récit écrit par un humain ?

Devoirs

Chaque élève peaufine individuellement le récit de son groupe ou en rédige un nouveau (150 à 200 mots) sur un lieu local qui lui tient particulièrement à cœur. Il utilise le texte généré par l'IA comme point de départ, mais rédige lui-même au moins la moitié du texte final. Il conserve ce texte pour la leçon 4.

Leçon 3 – Patrimoine et communauté

Objectif

Les élèves consolident leurs stratégies de repérage et rédigent un guide concis tout en explorant la dimension vivante du patrimoine (son rôle dans les communautés d'aujourd'hui) et s'entraînent à l'interaction orale, à la discussion et à l'échange d'opinions dans la langue cible.

Axe linguistique

Exprimer et justifier ses opinions	<i>À mon avis..., Je pense que..., La raison en est que..., C'est important parce que...</i>
Discuter des défis et des solutions	<i>L'un des principaux problèmes est..., Une solution possible serait...</i>
Approuver, désapprouver, nuancer	<i>C'est un bon argument, mais..., Je suis en partie d'accord..., D'un autre côté...</i>
Vocabulaire clé	<i>préservation / financement / tourisme / communauté / identité / durable / accessible / restauration</i>

Avant l'activité

Présentez aux élèves une situation locale concrète : le site patrimonial choisi est confronté à un défi – par exemple, il a besoin de fonds pour sa restauration, un débat est en cours quant à sa transformation en lieu commercial, ou il risque d'être oublié par les jeunes générations.

Remarque à l'attention des enseignants : adaptez cet exercice à votre contexte local. Utilisez si possible un fait divers réel, un sondage réalisé au sein de l'établissement ou un débat communautaire : cela rendra l'activité authentique et pertinente.

Demandez aux élèves d'utiliser l'IA pour mener des recherches :

« Quels sont les principaux défis liés à la préservation de [type de site patrimonial] en [pays] ? Quelles solutions ont fait leurs preuves dans d'autres pays ? »

Les élèves notent :

- les deux défis qu'ils jugent les plus graves
- une solution proposée par l'IA avec laquelle ils sont d'accord
- une solution qu'ils souhaitent remettre en question ou améliorer

Consigne

Les élèves travaillent en groupes de 3 à 4. Chaque groupe reçoit deux descriptions générées par l'IA d'un même site patrimonial : l'une dans la langue cible et l'autre dans une autre langue choisie par le groupe (par exemple, leur langue maternelle ou toute autre langue qu'ils ont déjà rencontrée).

Chaque groupe génère les deux textes à l'aide de l'IA en utilisant les consignes suivantes :

« Décris [site patrimonial] en 100 mots à l'intention d'un jeune visiteur. Rédige ton texte en [langue cible]. »

« Décris [site patrimonial] en 100 mots à l'intention d'un jeune visiteur. Rédige ton texte en [deuxième langue]. »

Les groupes lisent les deux textes et en discutent (10 minutes) :

- Quels détails apparaissent dans une langue mais pas dans l'autre ?
- L'IA utilise-t-elle des mots, des images ou des émotions différents selon la langue ?

- Quelle description semble la plus authentique et pourquoi ?
- Quel point de vue ou quelle voix semble manquer dans les deux descriptions ?

Chaque groupe présente sa comparaison à la classe (3 à 4 minutes), en s'appuyant sur des exemples précis tirés des deux textes pour étayer ses observations. La classe discute ensuite ensemble :

- Que nous apprend le fait que l'IA décrive le même lieu différemment selon les langues ?
- Comment réécririez-vous une phrase dans la langue cible pour qu'elle semble plus précise et plus ancrée dans la réalité locale ?
- Pourquoi est-ce important que l'IA représente certaines cultures et langues mieux que d'autres ?

Débriefing

Aidez les élèves à réfléchir à ce que cette comparaison a révélé :

- Quelle langue a produit une description plus riche et plus nuancée du patrimoine local – et pourquoi, selon vous ?
- Que nous apprend cette activité sur la relation entre la langue, la culture et l'identité ?
- L'IA est-elle une source fiable pour découvrir le patrimoine culturel local dans la langue cible ? Que devraient faire les apprenants pour vérifier ou enrichir les informations fournies par l'IA ?

Devoirs

Les élèves choisissent une phrase de la description générée par l'IA qu'ils jugent inexacte, trop générale ou dans laquelle il manque un élément important. Ils la réécrivent dans la langue cible en s'appuyant sur leurs propres connaissances ou sur des recherches complémentaires. Ils apportent leurs phrases réécrites ainsi qu'une brève explication (2 à 3 phrases) précisant ce qu'ils ont modifié et pourquoi lors de la prochaine leçon. .

Leçon 4 - Création d'une présentation multilingue sur le patrimoine

Objectif

Les élèves combinent leurs compétences linguistiques, les outils d'IA et leurs connaissances culturelles pour créer une brève présentation bilingue ou multilingue sur leur site patrimonial local. Il s'agit du résultat final de ce scénario.

Axe linguistique

Écrire pour un public	Saviez-vous que... ?, Découvrez..., Visitez..., À ne pas manquer...
Langage descriptif et promotionnel	Niché au cœur de..., À ne pas manquer..., Remontez le temps..., Datant de...
Liens interculturels	Un patrimoine commun..., Liés par l'histoire..., Un symbole de...
Vocabulaire clé	<i>patrimoine / site emblématique / héritage / découverte / architecture / tradition / itinéraire / région</i>

Avant l'activité

Les élèves présentent leurs exposés préparés à la maison (2 à 3 minutes chacun, 4 à 5 élèves). La classe discute des points suivants :

- Quelles stratégies se sont avérées efficaces pour préserver le patrimoine dans ces exemples ?
- Certaines de ces stratégies pourraient-elles être appliquées au niveau local ?

Présentation de l'activité finale : chaque groupe crée une brève présentation bilingue sur le patrimoine destinée à une plateforme multilingue fictive visant à promouvoir le patrimoine culturel local en Europe.

Exercice

Les élèves travaillent en groupes de 3 à 4. Chaque groupe crée une brève publication ou présentation sur le patrimoine comprenant :

- un titre et une phrase d'introduction accrocheuse
- un bref historique du site (50 à 70 mots)
- ce que les visiteurs peuvent y découvrir aujourd'hui (50 à 70 mots)
- un conseil pratique ou une recommandation personnelle

- une description d'une image qu'ils souhaiteraient générer à l'aide de l'IA (prompt écrit uniquement)

La publication doit être rédigée dans la langue cible et dans une autre langue. L'IA peut aider à la traduction, mais les élèves doivent relire et corriger le texte généré par l'IA.

Remarque à l'attention des enseignants : *encouragez les groupes à choisir des sites différents afin que la collection finale reflète la diversité du patrimoine local. Cela enrichit l'activité et permet aux élèves d'apprendre les uns des autres grâce à leurs connaissances locales.*

Les groupes présentent leurs publications à la classe. Évaluation par les pairs à l'aide de trois questions :

- Qu'avez-vous appris lors de cette présentation que vous ne saviez pas auparavant ?
- Quelle est la chose qui pourrait être améliorée ?
- Dans quelle mesure le groupe a-t-il utilisé l'IA comme un outil, plutôt que de la laisser faire tout le travail ?

Débriefing

Réflexion finale avec toute la classe :

- En quoi votre vision du patrimoine culturel local a-t-elle évolué au cours de ce scénario ?
- En quoi l'IA est-elle efficace lorsqu'il s'agit d'aborder des thèmes culturels – et quelles sont ses limites ?
- Pourquoi est-ce important que l'IA en sache plus sur les monuments internationaux célèbres que sur les sites du patrimoine local ?

Rassemblez tous les messages ou présentations sous forme numérique. Envisagez de les partager avec une association locale de préservation du patrimoine ou avec la communauté scolaire, dans le cadre d'une véritable action de sensibilisation.

Intégration de l'IA : conseils pratiques pour les enseignants

Outils d'IA suggérés

Les outils suivants sont adaptés à une utilisation en classe :

Génération de texte et recherche	ChatGPT (chat.openai.com), Claude (claude.ai), Gemini (gemini.google.com)
Exercices de création d'images	DALL-E (via ChatGPT), Adobe Firefly, Leonardo.ai
Vérification de la traduction	DeepL (deepl.com), Google Translate
Vérification des faits et recherche	Perplexity.ai, ChatGPT avec la navigation activée

Claude et ChatGPT en classe : une comparaison pratique

Claude (claude.ai) et ChatGPT (chat.openai.com) sont tous deux des assistants basés sur des modèles linguistiques de grande envergure largement utilisés dans l'enseignement. Ce scénario a été élaboré et testé à l'aide des versions gratuites de ces deux outils, qui suffisent pour toutes les tâches décrites dans ce scénario.

Points communs : les **deux** outils génèrent des textes fluides dans plusieurs langues, répondent à des consignes détaillées, prennent en charge la traduction et l'édition de texte, et sont accessibles via un navigateur web standard sans nécessiter d'installation.

Différences principales

	Claude	ChatGPT
Ton	A tendance à être plus précis et prudent	Plus varié ; peut être plus créatif
Contenu culturel	Parfois moins détaillé sur les sujets locaux/régionaux	Connaissances générales plus étendues



Génération d'images	Non disponible dans la version gratuite	Disponible via DALL-E dans la version gratuite
Limites d'utilisation	Limite quotidienne pour le forfait gratuit	Limite quotidienne pour le forfait gratuit

Inconvénients à prendre en compte : les deux outils peuvent fournir des informations inexactes ou incomplètes sur les sites du patrimoine local – il s'agit d'une limite connue qui est abordée de manière critique dans la leçon 3. Les utilisateurs de la version gratuite peuvent se heurter à des limites d'utilisation lors de séances de cours plus longues ; si cela se produit, les élèves peuvent simplement alterner entre les deux outils et poursuivre leur travail. Aucun de ces outils ne doit être utilisé comme seule source d'information.

Conseil pratique : le fait de disposer des deux outils en classe constitue en réalité un avantage. Les élèves peuvent comparer les réponses de Claude et de ChatGPT à une même consigne, ce qui ajoute une dimension supplémentaire de réflexion critique aux tâches proposées dans ce scénario.

Rédiger de meilleures consignes : une approche étape par étape

Apprenez aux élèves à rédiger des consignes plus efficaces en procédant par étapes :

Consigne de base (leçon 1) :

« Parle-moi de [site du patrimoine]. »

Conseils pour les enseignants :

- Avant la leçon, testez vous-même la consigne avec le site du patrimoine de votre choix afin de savoir à quoi vous attendre et de pouvoir guider les élèves avec plus d'assurance.
- Si la réponse de l'IA est très longue, demandez aux élèves de ne lire que le premier paragraphe : cela leur permettra de se concentrer sur ce qui est présent et ce qui manque.
- Montrer une ou deux images du site avant que les élèves n'utilisent l'IA les aide à repérer plus facilement les lacunes ou les inexactitudes dans la réponse de l'IA.

- Si les élèves ont du mal avec l'exercice de comparaison, proposez-leur une structure de phrase simple au tableau : « [Site A] a été construit en... alors que [Site B] était... »

Consigne améliorée (leçon 2) :

« Parle-moi de [site patrimonial] dans [pays] en 150 mots. Concentre-toi sur les raisons pour lesquelles il était considéré comme important à [période]. Rédige ton texte au niveau B1. »

Conseils aux enseignants :

- Rappelez aux élèves avant qu'ils ne commencent que leur rôle est d'être l'auteur : l'IA rédige le premier jet, mais c'est à eux de décider ce qu'il faut conserver ou modifier.
- Si un groupe est bloqué lors de la révision, posez cette question à l'IA : « Y a-t-il quelque chose dans cette histoire qu'un habitant de la région trouverait erroné ou manquant ? » Cela permet généralement de relancer la discussion.
- Encouragez les groupes à ajouter au moins un détail qu'eux seuls pourraient connaître – un élément issu de leur expérience personnelle ou de leur connaissance du terrain que l'IA n'aurait pas pu inclure.
- Lorsque les groupes lisent leurs récits à haute voix, demandez à la classe d'écouter attentivement le moment où la voix humaine prend le relais de celle de l'IA.

Consignes de comparaison (leçon 3) :

« Décris [site patrimonial] en 100 mots à l'intention d'un jeune visiteur. Écris en [langue cible]. »

« Décris [site patrimonial] en 100 mots à l'intention d'un jeune visiteur. Écris en [deuxième langue]. »

Conseils aux enseignants :

- Utilisez la même consigne mot pour mot dans les deux langues : cela garantit que les élèves comparent le comportement de l'IA, et non des questions différentes.

- Si les élèves ont du mal à choisir une deuxième langue, suggérez-leur d'utiliser leur langue maternelle ou une langue qu'ils ont déjà étudiée – le contraste est d'autant plus intéressant lorsque l'une des langues est étroitement liée au site patrimonial.
- Attendez-vous à ce que l'IA produise souvent une réponse plus riche en anglais que dans une langue minoritaire ou régionale. Considérez cela comme une opportunité pédagogique plutôt que comme un problème à éviter.
- Avant le cours, testez vous-même les consignes avec le site du patrimoine de votre choix : cela vous aidera à anticiper ce que les élèves découvriront et vous permettra de mener la discussion en toute confiance.

Consigne avancée (leçon 4) :

« Rédige un texte promotionnel de 60 mots sur [site patrimonial] pour un site web de voyage. Le public cible est constitué de jeunes adultes intéressés par l'histoire et la culture locale. Adopte un ton engageant et convivial. Termine par une incitation à agir. »

Conseils aux enseignants :

- Avant la leçon, partagez deux ou trois exemples de publications des années précédentes ou provenant d'autres sources afin que les élèves aient une idée précise de ce à quoi ressemble une bonne publication finale.
- Rappelez aux élèves que la traduction générée par l'IA n'est qu'un point de départ : ils doivent la lire à voix haute pour vérifier qu'elle sonne naturellement avant de l'intégrer à leur publication finale.
- Lors des retours entre pairs, encouragez les élèves à être précis : « La deuxième phrase pourrait être plus percutante si... » est plus utile que « c'était bien ».
- Si le temps le permet, envisagez de partager les publications finales avec une association locale de préservation du patrimoine ou de les afficher dans l'établissement : un public réel motive à produire un travail de meilleure qualité.

Le point essentiel à retenir pour les élèves : plus la consigne est précise et contextualisée, plus la réponse de l'IA est utile.

Questions essentielles à poser après chaque réponse de l'IA

Encouragez les élèves à toujours se poser les questions suivantes :

- Cette information est-elle exacte ? Comment pourrions-nous la vérifier ?
- Y a-t-il des éléments importants qui manquent, notamment des détails locaux ou régionaux ?
- L'IA présente-t-elle cet endroit de manière juste, ou se base-t-elle sur des généralisations ?
- Un habitant de la région reconnaîtrait-il son lieu de vie dans cette description ?

Conseils aux enseignants :

- Rappelez aux élèves avant qu'ils ne commencent que leur rôle est d'être l'auteur : l'IA rédige le premier jet, mais c'est à eux de décider ce qu'il faut conserver ou modifier.
- Si un groupe est bloqué lors de la révision, posez-lui cette question : « Y a-t-il quelque chose dans cette histoire qu'un habitant de la région trouverait erroné ou manquant ? » Cela permet généralement de relancer la discussion.
- Encouragez les groupes à ajouter au moins un détail qu'eux seuls pourraient connaître – un élément issu de leur expérience personnelle ou de leur connaissance du lieu que l'IA n'aurait pas pu inclure.
- Lorsque les groupes lisent leurs histoires à haute voix, demandez à la classe d'écouter attentivement le moment où la voix humaine prend le relais de celle de l'IA.

Adaptations inclusives

- Les élèves dont le niveau de maîtrise de la langue est moins élevé peuvent d'abord rédiger leurs consignes dans leur langue maternelle, puis traduire l'exercice
- Les élèves ayant un meilleur niveau peuvent ajouter des contraintes de style ou de registre à leurs consignes (formel, journalistique, poétique)
- L'exercice de comparaison de la leçon 1 peut être simplifié en fournissant des consignes pré-rédigées aux élèves qui ont besoin d'aide
- La discussion structurée de la leçon 3 peut être adaptée en attribuant à l'avance des rôles et en proposant des débuts de phrases aux élèves moins à l'aise à l'oral

Suggestions d'évaluation

Leçons 1 et 2 : Évaluation formative	Observation par l'enseignant de la qualité de l'interaction orale ; précision et richesse du vocabulaire utilisé
Leçon 3 : Retour d'expérience entre pairs	Grille d'évaluation simple : clarté de l'argumentation, utilisation d'éléments probants, précision linguistique
Leçon 4 : Évaluation sommative	Évaluation d'un article multilingue sur le patrimoine, portant sur la précision du contenu, la qualité linguistique et l'utilisation critique de l'IA

3. Scénario d'apprentissage – Comprendre l'accessibilité numérique

Ce scénario décrit une série de leçons axées sur l'accessibilité numérique, en particulier dans le contexte de la participation démocratique. Il permet non seulement aux élèves d'acquérir de nouvelles compétences linguistiques, mais aussi d'améliorer leur compréhension des défis auxquels sont confrontées les personnes en situation de handicap. Il leur fournit des informations pratiques sur la rédaction inclusive et la création de supports numériques accessibles.

Dans ce scénario, l'IA est considérée comme :

- Un outil facilitant l'adaptation des supports pédagogiques.
- Un outil d'accessibilité destiné à aider les personnes en situation de handicap.
- Un outil permettant de résoudre les problèmes d'accessibilité.

Les élèves réalisent des tâches qui leur permettent :

- De mettre en pratique leurs compétences linguistiques.
- De s'informer sur la participation démocratique et la citoyenneté active.
- Mieux comprendre les défis auxquels sont confrontées les personnes en situation de handicap.

- D'acquérir les compétences nécessaires pour adapter les ressources numériques et les rendre inclusives.

Aperçu général

Niveau CECR	B1+
Compétences du CECR	Lecture, écriture, expression orale, compréhension orale
Tranche d'âge	15 à 19 ans
Durée	180 minutes (4 × 45 min) + devoirs
Langue	N'importe quelle langue étrangère
Résultat final	Versions accessibles de documents rédigés en langue étrangère

Acquis d'apprentissage

À l'issue de ce scénario, les étudiants seront capables de :

- Simplifier les documents officiels et les rendre plus accessibles.
- Utiliser des lecteurs d'écran et des outils de vérification de l'accessibilité.
- Exprimer leurs idées de manière claire et simple, dans une langue étrangère.
- Lire et comprendre des documents officiels dans une langue étrangère.
- Naviguer sur des sites web dans une langue étrangère.

Leçon 1 - Simplifier un document officiel

Objectif

- Montrer aux élèves l'importance d'un langage simple pour la participation démocratique des personnes en situation de handicap.

Axe linguistique

Exprimer sa compréhension ou son incompréhension	C'est clair/pas clair. C'est accessible / inaccessible. Pourriez-vous développer / clarifier... ?
Les règles du langage formel	Vocabulaire formel, par exemple : reporter, poursuivre, se renseigner, être bénéfique... D'autres règles, comme éviter les abréviations (en anglais).
Donner des instructions et parler à l'impératif	Expliquez..., Récapitulez..., Résumez...
Vocabulaire clé	Un document, une loi, clair/flou, accessible/inaccessible, un résumé, une instruction.

Avant l'activité

Trouvez un document officiel dans la langue que vous enseignez. Ce document doit porter sur un sujet important pour la vie démocratique, par exemple la procédure d'inscription sur les listes électorales. Il doit être rédigé dans un langage bureaucratique typique, trop difficile à comprendre pour la plupart des élèves du groupe.

Exercice

Demandez aux élèves de lire le document et de noter sous forme de liste tout ce qu'ils en ont compris.

Ensuite, ouvrez un outil de génération de texte par IA, tel que ChatGPT ou Claude, et partagez votre écran. Demandez aux élèves de rédiger une consigne qu'ils utiliseraient pour simplifier le texte qui leur a été donné et le rendre compréhensible au niveau B1 sans en modifier le contenu principal. Puis, un volontaire dictera sa consigne.

Une fois le texte simplifié prêt, demandez aux élèves de relire les points qu'ils avaient notés précédemment et de les corriger en fonction du texte simplifié.

Débriefing

Animez la discussion à l'aide des questions suivantes :

- Quel texte vous a semblé le plus facile à comprendre ?
- Auriez-vous été capable de suivre les instructions du premier document ?

- Quelles sont les conséquences lorsque les gens ne comprennent pas la législation de leur pays ?
- Vous avez eu du mal à comprendre le texte parce que vous n'êtes pas de langue maternelle. Quels autres groupes pourraient avoir besoin d'instructions simplifiées ?

Expliquez que, dans la mesure du possible, les documents importants devraient être compréhensibles dès le départ, et que leur simplification à l'aide de l'IA ne devrait pas être la méthode par défaut, car les informations contenues dans le résumé peuvent être déformées.

Devoirs

Les élèves recherchent des informations sur le langage clair et les règles de base de la rédaction accessible, puis préparent un exposé oral de 5 minutes sur le sujet. L'exposé doit répondre aux questions suivantes :

- Que signifie « écrire de manière accessible » ?
- Quelles sont les principales règles à respecter pour rédiger un texte accessible ?
- Quels sont les avantages de leur mise en œuvre ?

Leçon 2 – Naviguer sur un site web avec un lecteur d'écran

Objectifs

- Montrer la réalité quotidienne des personnes aveugles et malvoyantes.
- Discuter des effets de l'accessibilité, ou de son absence, sur la vie démocratique.
- S'exercer au vocabulaire lié à Internet et aux sites web.
- S'entraîner à la compréhension orale dans une langue étrangère.

Axe linguistique

Navigation sur un site web	Passer, entrer, continuer, faire défiler, changer
Donner des instructions	Pour ouvrir le lien, vous devez... Pour trouver ceci, veuillez...
Vocabulaire clé	Site web, Page d'accueil, En-tête, Pied de page, Menu, Sélecteur de langue, Lien, Bouton, Clavier, Souris

Préparation

Pour cet exercice, vous aurez besoin d'un ordinateur ou d'une tablette avec un clavier par élève, ainsi que d'écouteurs pour éviter le bruit causé par plusieurs élèves activant simultanément leur lecteur d'écran.

Vérifiez quel système d'exploitation est utilisé par les appareils de votre établissement et comment accéder à la fonction de lecteur d'écran. Sous Windows, vous devez vous rendre dans : Paramètres / Accessibilité / Narrateur. Microsoft Narrateur, tout comme les outils équivalents des autres systèmes, utilise une technologie avancée de synthèse vocale et des améliorations d'accessibilité basées sur l'IA pour garantir une navigation fluide. Dans les rares cas où vous n'auriez pas accès aux fonctionnalités d'accessibilité intégrées ou si celles-ci s'avéraient insuffisantes pour l'exercice, vous pouvez essayer un outil externe, tel que NV Access (disponible sur : nvaccess.org). Lisez les instructions et entraînez-vous à utiliser l'outil par vous-même avant de le présenter à votre classe.

Choisissez le site web sur lequel vos élèves tenteront de naviguer à l'aide du lecteur d'écran. Il doit s'agir d'un site en lien avec la citoyenneté active et contenant des informations pratiques dont vos élèves pourraient avoir besoin à l'avenir, par exemple les instructions pour voter, pour demander une carte d'identité ou pour savoir quoi faire en cas d'inondation.

Choisissez les informations que vos élèves devront trouver sur le site web. Elles doivent être faciles à trouver, mais pas au point de ne plus constituer un défi.

Suggestion supplémentaire : si vous en avez la possibilité, n'hésitez pas à inviter, dans le cadre de cette leçon, une personne qui utilise quotidiennement un lecteur d'écran comme outil d'accessibilité. Les outils de vérification automatiques sont pratiques, mais le partage d'une expérience concrète a un impact plus fort.

Exercice

Les élèves ouvrent le site web choisi et activent leur lecteur d'écran. Ils prennent le temps de comprendre comment naviguer sur le site à l'aide de cet outil.

Ensuite, vous leur donnez des instructions sur les informations qu'ils doivent trouver sur le site sans utiliser leur souris ni lire le texte. Si possible, vous pouvez cacher l'écran ou le tourner vers l'extérieur afin de rendre la triche plus difficile.

Les élèves recherchent des informations à l'aide de la synthèse vocale du lecteur d'écran et notent leurs résultats sous forme de points.

Discussion

Vous animez une discussion à l'aide des questions suivantes :

- Était-ce facile de naviguer sur un site web sans le regarder ? Avez-vous réussi à trouver ce que vous cherchiez ?
- Si un site web ne peut pas être parcouru sans le regarder, qu'est-ce que cela signifie pour les personnes qui ne voient pas ?
- Est-il possible de participer activement à la vie de votre communauté si les informations nécessaires pour le faire ne vous sont pas accessibles ?

Pour apporter des informations supplémentaires, vous pouvez partager votre écran et effectuer une analyse rapide à l'aide d'un outil automatique, tel que accessibilitychecker.org, afin de montrer aux élèves si le site web sur lequel ils ont essayé de naviguer respecte les normes d'accessibilité.

Devoirs

Ces élèves réfléchissent à l'accessibilité de leur propre établissement scolaire et de son site web. Ils proposent des changements qui pourraient être apportés pour le rendre plus inclusif.

Leçon 3 – Vérification de l'accessibilité

Objectifs

- Sensibiliser à l'accessibilité numérique.
- Donner aux élèves les compétences pratiques nécessaires pour améliorer l'accessibilité des ressources numériques.
- Mettre en pratique des compétences linguistiques, telles que la description d'une image ou la formulation d'instructions.

Axes linguistiques

Évaluer la situation et exprimer son opinion	Je pense que (...) doit être modifié. (...) a l'air assez bien, mais il faut travailler sur (...).
Le conditionnel de première forme (courant) et de deuxième forme (littéraire)	Si quelqu'un est daltonien, il ne pourra pas lire ceci. Si je ne pouvais pas utiliser la souris, je ne pourrais pas cliquer sur ce bouton.
Vocabulaire clé	Document, page, bouton, image, texte alternatif, taille de police, espacement, contraste des couleurs, justifié (à gauche/à droite/au centre).

Préparation

Pour préparer cette leçon, vous devrez d'abord trouver un document PDF dans la langue que vous enseignez, sur lequel les élèves pourront travailler. Nous vous recommandons de choisir des supports liés à la citoyenneté active et à l'accessibilité. Préparez autant de documents que nécessaire : les élèves travailleront par groupes de 3 ou 4 pour en examiner un.

Vous aurez besoin d'un ordinateur ou d'une tablette par groupe.

Remarque : cette activité exigera un certain niveau de compétences numériques de votre part et de celle de la classe. Avant la leçon, téléchargez un outil de vérification de l'accessibilité sur votre ordinateur et assurez-vous de bien comprendre son fonctionnement. Si vous rencontrez des difficultés, pensez à demander de l'aide, par exemple auprès du professeur d'informatique. De plus, effectuez quelques recherches sur l'adaptation de l'accessibilité des fichiers PDF. Voici quelques ressources que nous pouvons vous recommander :

- Accessibility.build : [lien](#)
- Guide WCAG 2.0 : [lien](#)

Vous pouvez également consulter nos instructions à la fin du chapitre, sous la rubrique « Intégration de l'IA ».

Exercice

Les élèves reçoivent une liste des exigences de base d'un PDF accessible :

- **Le document contient des balises.** Les balises sont des étiquettes invisibles qui expliquent en quoi consiste chaque partie du document. Tous les éléments du texte, tels que les titres, les paragraphes et les listes, doivent être balisés correctement.
- **Les images doivent comporter un texte alternatif.** Le texte alternatif est une brève description destinée aux personnes qui ne peuvent pas voir l'image.
- **Le contraste des couleurs doit être suffisamment élevé.** Un contraste élevé signifie que la différence entre le texte et son arrière-plan est suffisamment marquée pour permettre une lecture aisée.
- **Le langage utilisé dans le texte doit être compréhensible.** Le document doit être rédigé de manière simple et compréhensible. Il doit être possible de le comprendre avec un niveau B1.
- **La police de caractères est simple et de taille appropriée pour une lecture confortable.**

Ensuite, divisez la classe en groupes de 3 à 4 élèves. Chaque groupe télécharge un outil de vérification de l'accessibilité des fichiers PDF. Nous recommandons PAC d'axes4, car il est gratuit, ne contient aucune publicité, est disponible en 5

langues différentes et utilise l'IA pour une analyse plus précise. Vous pouvez télécharger le programme via ce lien : pac.pdf-accessibility.org.

Vous expliquez comment utiliser le logiciel. Les élèves vérifient l'accessibilité du document qui leur a été fourni et notent leurs conclusions.

Ensuite, ils ajoutent des commentaires supplémentaires, en fonction de leurs propres observations :

- Ce document vous semble-t-il facile à comprendre ?
- Le texte est-il facile à lire ? La taille de la police et le contraste des couleurs vous conviennent-ils ?

Discussion

Les élèves des différents groupes comparent leurs conclusions. Ils peuvent choisir le document le plus accessible et celui qui l'est le moins.

Devoirs

Les élèves lisent comment créer un fichier PDF accessible à l'aide de MS Word.

Ces informations leur seront nécessaires lors du prochain cours.

Quelques ressources que nous recommandons :

- Make Things Accessible : [lien](#)
- Assistance Microsoft : [lien](#)

Leçon 4 – Créer un fichier PDF accessible

Objectif

Traduire des documents existants utilisés par l'établissement et créer leurs versions accessibles.

Axes linguistiques

Reformuler et s'exercer à utiliser des synonymes

Trouver plusieurs façons d'expliquer une notion, par exemple « acheter quelque chose » au lieu de « se procurer quelque chose ».

Décrire des images

L'image montre...
Dans le coin de droite...
À l'arrière-plan...

Vocabulaire clé

Accessibilité, vérifier, contrôler, évaluer, texte alternatif.

Avant de commencer

Choisissez les documents à adapter, par exemple le règlement intérieur de l'établissement, le règlement de la salle informatique, etc. Si votre établissement dispose d'un site web, vous pouvez également utiliser le texte qui s'y trouve. Les élèves travailleront par groupes de 3 à 4. Vous pouvez utiliser plusieurs documents courts ou un seul document plus long divisé en chapitres. Pour être sûr de pouvoir répondre aux questions des élèves, lisez les instructions étape par étape et préparez votre propre fichier PDF accessible avant le début du cours.

Tâche

Les élèves se répartissent en groupes. Chaque groupe reçoit un texte à adapter ainsi que les instructions étape par étape :

Étape 1 : Traduisez ce document dans un fichier Word. Vous pouvez utiliser un traducteur automatique, mais vous devez reformuler le texte pour le rendre compréhensible pour une personne ayant un niveau de langue B1.

Remarque : si le document choisi est trop compliqué pour le niveau de la classe, vous pouvez demander aux élèves de le simplifier dans leur propre langue avant de commencer la traduction.

Étape 2 : Ajoutez une image pour illustrer les idées principales du texte. Ajoutez un texte alternatif à l'image (Format de l'image → Texte alternatif).

Étape 3 : Choisissez les styles appropriés pour chaque titre et chaque paragraphe, c'est-à-dire « Titre 1 » pour le titre du document et « Normal » pour le corps du texte.

Étape 4 : Choisissez une police sans empattement simple, par exemple Calibri, Arial ou Verdana. Réglez la taille de la police sur 12 et l'interligne sur 1,5.

Étape 5 : Vérifiez l'accessibilité du document. Allez dans Révision → Vérifier l'accessibilité. Vérifiez s'il y a des problèmes dans votre document et corrigez-les si nécessaire.

Étape 6 : Enregistrez votre document au format PDF. Allez dans Fichier → Enregistrer sous → Plus d'options...

Dans le champ « Type de fichier », sélectionnez PDF. En dessous, ajoutez le titre, l'objet et les balises du document.

Ensuite, allez dans Options. Assurez-vous que la case « Balises de structure du document pour l'accessibilité » est cochée. Cliquez sur OK. Vous pouvez

désormais enregistrer votre document.

Débriefing

Une fois que tous les groupes ont terminé leurs documents, animez la discussion en posant la question suivante :

- Souhaitez-vous partager vos réflexions sur cette activité ?
- Avez-vous eu des difficultés à créer un document accessible ?
- Quelle a été la partie la plus difficile de l'exercice ? Et la plus facile ?

Avec la classe, examinez les possibilités de publication et d'utilisation des documents accessibles créés par les élèves. Dans certains cas, cela ne sera peut-être pas possible, mais si c'est le cas, cela montrera aux élèves qu'ils ont créé quelque chose d'utilisable et valorisera leurs efforts.

Devoirs

Les élèves essaient de parcourir leurs propres documents PDF à l'aide d'un lecteur d'écran chez eux, en mettant en pratique les compétences acquises lors de la leçon 2. Ils notent leurs réflexions et les points à améliorer à la lumière de cette expérience.

Si la classe compte une personne qui utilise quotidiennement un lecteur d'écran en raison d'un handicap, ou si les élèves connaissent quelqu'un dans ce cas, il est conseillé de vérifier l'accessibilité du document directement auprès d'elle.

Intégration de l'IA

L'IA est intégrée séparément dans chacune des tâches. Dans ce résumé, nous vous fournirons des informations techniques supplémentaires sur l'utilisation des outils mentionnés ci-dessus.

Réalisation d'une analyse d'accessibilité

Pour préparer la leçon 3, vous devrez savoir comment effectuer un contrôle d'accessibilité sur un document PDF. Pour cela, vous devrez :

1. **Télécharger l'outil de vérification de l'accessibilité PAC.**
2. Cliquer sur « **Ouvrir un document** » et choisir le document que vous souhaitez évaluer.
3. Lire les résultats. Le programme vous indiquera si votre document est conforme aux **directives internationales, telles que PDF/UA et WCAG**. De plus, il vous présentera les résultats de **l'analyse** du document par **l'IA**.

4. Si vous rencontrez un élément que vous ne comprenez pas, vous pouvez consulter les résultats détaillés et cliquer sur le point d'interrogation situé à côté du point qui vous intéresse. Vous serez alors redirigé vers une page Internet contenant une explication.

Ces instructions ne concernent que les fichiers PDF, mais il existe des outils similaires pour vérifier d'autres types de supports. Pour vérifier un site web, vous pouvez utiliser accessibilitychecker.org. Pour effectuer la même opération sur un document Word, ouvrez-le et allez dans « Révision » → « Vérifier l'accessibilité ».

Utilisation d'un lecteur d'écran

Sachez que vous n'avez besoin d'aucun outil payant pour accéder aux fonctions de base de synthèse vocale sur votre ordinateur. Cette technologie existait bien avant que la génération de textes, d'images et de vidéos par l'IA ne devienne populaire, et elle est intégrée à presque tous les ordinateurs modernes en tant que composante du système. Aujourd'hui, cette technologie a évolué : elle utilise des voix au son plus naturel et propose des fonctionnalités supplémentaires, telles que la description d'images grâce à l'IA.

Sur un ordinateur Windows, l'outil intégré s'appelle Narrateur. Pour l'activer et l'utiliser, suivez les instructions suivantes :

1. Allez dans **Paramètres > Accessibilité > Narrateur**, puis activez-le. Vous pouvez également y régler la voix, la vitesse et la langue.
2. Une fois Narrateur activé, un **guide étape par étape** vous expliquera comment l'utiliser. Il comprendra les raccourcis clavier essentiels pour la navigation.
3. Si vous n'avez pas de handicap, vous pouvez toujours utiliser votre souris pour naviguer de manière classique, et n'activer Narrateur que lorsque vous en avez besoin pour une tâche spécifique ou pour aider un élève malvoyant.

4. Scénario d'apprentissage – Défi de détection des médias synthétiques

Ce scénario développe la capacité des élèves à **analyser de manière critique des contenus visuels synthétiques (générés par l'IA ou manipulés)** tout en renforçant **leurs compétences communicatives dans une langue étrangère**.

L'un des axes principaux de ce scénario est la **relation entre l'IA, l'inclusion et la diversité**. Les médias synthétiques sont de plus en plus utilisés pour déformer la réalité, ridiculiser ou cibler des groupes sociaux spécifiques, renforçant ainsi les stéréotypes ou favorisant les discours de haine. Parallèlement, l'IA peut être utilisée pour détecter les contenus préjudiciables et favoriser une prise de conscience critique.

Dans ce scénario, l'IA n'est donc pas considérée comme un outil neutre, mais comme :

- une source de risque (biais, manipulation, exclusion) et
- un outil de détection

Les élèves réalisent des activités qui les aident à :

- reconnaître la portée et la précision de simulation des médias manipulés par l'IA
- de débattre de ces questions en utilisant un langage approprié
- élaborer des stratégies pour y répondre de manière critique

Aperçu général

Approche	Enseignement des langues axé sur les tâches (ELBT)
Niveau	B1+
Tranche d'âge	15 à 19 ans
Durée	180 minutes (4 × 45 min) + devoirs
Langue	N'importe quelle langue étrangère
Résultat final	Publication de sensibilisation aux réseaux sociaux

Acquis d'apprentissage

Langue

- Utiliser un vocabulaire spécifique au sujet (par exemple : image truquée, manipulation, trompeur, fiable, preuve)
- Exprimer des opinions et les justifier (Je pense que c'est un faux parce que...)
- Comparer et évaluer (Cette méthode est plus fiable que...)
- Donner des conseils (Tu devrais vérifier la source...)

Culture numérique et esprit critique

- Identifier les signes d'images manipulées
- Appliquer des stratégies de détection (recherche inversée, incohérences, vérification de la source)
- Évaluer de manière critique les contenus en ligne

Conscience sociale

- Comprendre les risques liés aux médias synthétiques (parti pris, discours de haine, exclusion)
- Réfléchir à l'utilisation éthique de l'IA

Collaboration

- Travailler en groupe pour analyser et présenter les résultats
- Co-crée des ressources pédagogiques partagées

Leçon 1 – Les médias synthétiques générés par l'IA

Objectif

Présenter le sujet et stimuler la réflexion critique sur les médias synthétiques et leur impact social.

Objectif linguistique

Exprimer son opinion et son incertitude	<i>Je pense que cette image est réelle/fausse parce que... Elle pourrait être fausse parce que... Je ne suis pas sûr, mais on dirait que...</i>
Donner des raisons et des preuves	<i>parce que, puisque, en raison de... J'ai remarqué que..., il y a..., il semble que...</i>
Exprimer son accord ou son désaccord	<i>Je suis d'accord avec toi parce que... Je ne suis pas sûr d'être d'accord... C'est un bon argument, mais...</i>
Vocabulaire clé	<i>faux / deepfake / médias synthétiques modifié / manipulé détail / arrière-plan / éclairage</i>

Avant l'activité

- Avant le cours, l'enseignant utilise un générateur d'images basé sur l'IA (par exemple DALL-E ou Midjourney) pour préparer divers exemples de photos synthétiques (en évitant les stéréotypes préjudiciables).
- En classe, l'enseignant présente 6 à 8 images (un mélange d'images authentiques et d'images manipulées par l'IA).
- Les élèves doivent déterminer individuellement : vraie ou fausse ?

Tâche

- Discussion en binôme ou en groupe dans la langue cible :
 - Quelles images sont fausses ?
 - Quels indices avez-vous remarqués ?
- Discussion avec toute la classe :
 - Qu'est-ce qui rend les images crédibles ?
 - Les images truquées peuvent-elles être nuisibles ?

Débriefing

- Questions guides :
 - En quoi les fausses images peuvent-elles nuire aux gens ?

- Quels sont les groupes les plus exposés (par exemple, les minorités, les migrants, les personnes ayant des opinions ou une apparence différentes, etc.) ?

Devoirs

- Faites des recherches sur les images manipulées par l'IA (dans la langue cible)
- Téléverser un exemple accompagné d'une brève analyse dans le dossier partagé de Google Classroom (ou d'une autre plateforme éducative similaire)

Leçon 2 – Comment détecter les deepfakes

Objectif

Développer des stratégies pratiques de détection.

Focus linguistique

Comparer et évaluer les méthodes	<i>Cette méthode est plus efficace que... La meilleure solution est... car... Cela est moins fiable car...</i>
Description des processus	<i>Tout d'abord, nous avons vérifié..., puis nous avons analysé... Après cela, nous avons constaté que...</i>
Communiquer les résultats	<i>Nous avons découvert que... Notre groupe a constaté que cette image est...</i>
Vocabulaire clé	<i>source / preuve / outil fiable / non fiable vérifier / contrôler / analyser</i>

Avant l'activité

L'enseignant présente certaines méthodes de détection, par exemple :

- Recherche d'images par image
- Vérification des incohérences visuelles (mains, ombres, reflets)
- Examen du contexte/de la source
- Indices de manipulation émotionnelle

Tâche

Les élèves travaillent en sous-groupes :

- Chaque groupe reçoit une série de liens vers des images.
- Ils les analysent à l'aide de leurs téléphones portables ou de leurs ordinateurs.
- Remplissez une liste de contrôle simple :
 - S'agit-il d'un faux ?
 - Quelle méthode a été utile ?

Débriefing

Les groupes présentent leurs conclusions :

- Quelles images étaient fausses ?
- Quelles méthodes ont le mieux fonctionné ?

Devoirs

- Entraînez-vous à utiliser les méthodes de détection sur du contenu en ligne réel (par exemple sur Instagram)
- Mettez à jour votre dossier dans Google Classroom avec vos nouvelles conclusions

Leçon 3 - Élaborer un guide de protection pour la classe

Objectif

Les élèves consolident leurs stratégies de détection et rédigent un guide concis, tout en s'entraînant à s'exprimer à l'oral et à formuler des recommandations.

Axe linguistique

Structurer ses idées	<i>Tout d'abord..., ensuite..., enfin... En conclusion...</i>
Donner des conseils	<i>Vous devriez toujours vérifier... Il est important de vérifier... Il ne faut pas se fier à...</i>
Expliquer l'importance	<i>Cela est important parce que... Cela permet d'éviter...</i>

Vocabulaire clé

*modèle / objectif / impact / conséquence
suspect / convaincant / digne de confiance
être attentif à
stéréotype / préjugé*

Avant l'activité

En sous-groupes, les élèves comparent les résultats de leurs recherches personnelles et s'accordent sur :

- les 3 méthodes les plus efficaces
- 1 exemple pour chacune

Mini-présentation :

- Les groupes préparent de brèves déclarations : « *Cette méthode est utile car...* »

Rôle de l'enseignant :

- Surveiller le langage
- Reformuler si nécessaire

Tâche

Toute la classe élabore un « guide de protection » commun

- Catégories :
 - Indices visuels
 - Outils techniques
 - Vérifications contextuelles
- L'enseignant aide à organiser le contenu sous la forme d'une petite affiche à accrocher au mur ou au tableau.

Débriefing

L'enseignant anime la discussion avec toute la classe :

- Quelle méthode est la plus claire ?
- Laquelle est la plus efficace/utile ?

Devoirs

Préparez-vous pour l'activité finale :

- Réviser le vocabulaire
- Réviser le langage fonctionnel

Leçon 4 - Mobiliser les réseaux de pairs**Objectif**

Les élèves utilisent la langue cible pour rédiger une publication sur les réseaux sociaux visant à sensibiliser leurs pairs aux contenus visuels manipulés, en alliant communication persuasive et conseils pratiques.

Objectif linguistique

Donner des conseils et des avertissements	<i>Tu devrais..., tu dois..., fais attention... Ne crois pas tout ce que tu vois...</i>
Sensibilisation	<i>Beaucoup de gens ne se rendent pas compte que... Il est important de comprendre que...</i>
Langage persuasif	<i>C'est dangereux parce que... Nous devons être conscients de...</i>
Vocabulaire clé	<i>sensibilisation / avertissement / conseil partager / diffuser affecter / protéger / respecter responsable / irresponsable</i>

Avant l'activité

Un bref aperçu d'exemples de publications sur les réseaux sociaux défendant une cause sociale, accompagné de questions guidées :

- Quelle publication est la plus efficace ? Pourquoi ?
- Quelles expressions sont utiles ?
- Quelle publication est la plus respectueuse et la plus informative ?

L'enseignant fait émerger des expressions utiles et dresse une liste sur un mini-tableau.

Exercice

Consignes : Rédigez un court message sur les réseaux sociaux pour sensibiliser à la question des images truquées. Votre public : vos amis/vos camarades. Veillez à inclure :

- 1 phrase de sensibilisation
- 2 conseils pratiques pour les repérer
- 1 phrase sur l'impact sur les personnes ou les groupes
- un ton respectueux et inclusif

Partage et réactions des camarades

Les élèves sélectionnés lisent leurs messages à haute voix ou les affichent. La classe vote (de manière informelle) sur leur clarté et leur impact potentiel :

- *Le message est-il facile à comprendre ?*
- *Comprend-il des conseils pratiques ou des orientations ?*
- *Est-il convaincant ?*

Devoirs

Réviser et améliorer votre publication sur les réseaux sociaux en tenant compte des commentaires de vos camarades et de votre enseignant. Téléverser votre version finale sur Google Classroom pour l'évaluation (dans le même dossier que les devoirs précédents).

Intégration de l'IA

Les outils d'IA peuvent être utilisés à différentes étapes de la préparation et de la mise en œuvre du scénario (sélection parmi un nombre croissant d'outils) :

Préparation du cours	Perplexity pour effectuer des recherches dans le domaine Midjourney ou DALL-E pour la génération de contenus synthétiques
Tâche principale	Google Lens ou FakeCatcher pour détecter et identifier les images manipulées par l'IA
Retour d'expérience et évaluation	Google Classroom avec Gemini , teachers.is , Magic School

Dans ce scénario, nous présentons des instructions plus détaillées sur la manière dont l'IA peut faciliter le retour d'information et l'évaluation, en prenant pour exemple Google Classroom avec Gemini.

Principe clé

- Gemini sert d'outil d'aide, et non de correcteur automatique
- C'est l'enseignant qui examine, modifie et décide de l'ensemble des retours et des notes

Déroulement étape par étape

1. Configurer le devoir

- Créez un devoir dans Google Classroom
- Joignez une grille d'évaluation (par exemple : précision linguistique, réalisation de la tâche, clarté)
- Les élèves soumettent et mettent à jour leur travail (de préférence sur Google Docs)

2. Ouvrez les travaux des élèves pour les corriger

- Accédez aux soumissions via le panneau de notation de Classroom
- Ouvrez le document de l'élève dans Google Docs
- Activer Gemini (barre latérale)

3. Utilisez Gemini pour une analyse ciblée

Sélectionnez un extrait ou utilisez l'intégralité du texte, puis lancez une requête à Gemini :

Exemples :

- *Identifie les principales erreurs linguistiques et explique-les brièvement*
- *Évalue ce texte au niveau B1+/B2 et suggère des améliorations*
- *Repère les phrases peu claires ou peu naturelles*

Astuce : incluez vos critères dans la demande (par exemple, grammaire, cohérence)

4. Formuler des commentaires (aide à la rédaction)

Utilisez Gemini pour préparer vos commentaires :

- *Cite 2 points forts et 1 point à améliorer*
- *Suggère 3 points de grammaire que l'étudiant devrait revoir*

Copiez, adaptez et collez dans :

- Commentaires privés (Salle de classe)
- Commentaires directement dans le document

5. Révision et évaluation finales par l'enseignant

- Examinez d'un œil critique les suggestions générées par l'IA
- Adaptez vos commentaires pour :
 - correspondre au niveau de l'élève
 - garantir un ton respectueux et inclusif
- Attribuer des notes à l'aide de la grille d'évaluation

C'est l'enseignant qui rend le jugement final

6. (Facultatif) Vérifier l'originalité

- Utiliser les rapports d'originalité dans Classroom
- Identifier : les similitudes avec des sources en ligne

Remarque : la détection des textes générés par l'IA est limitée et n'est pas entièrement fiable

Conseils de bonnes pratiques

- Utilisez l'IA comme aide, et non comme substitut
- Veillez à ce que vos commentaires soient clairs, concis et constructifs
- Mettez l'accent sur l'apprentissage (évaluation formative)
- Encouragez les élèves à réviser en s'appuyant sur les retours
- Vérifiez que les suggestions de l'IA sont précises et pertinentes

5. Scénario d'apprentissage – Guide de survie numérique

Ce scénario emmène les élèves dans un parcours allant du monde physique au monde numérique, en adoptant une approche critique pour aborder la question d'actualité de la transformation numérique et les dangers de la désinformation dans un environnement en ligne. Le scénario est conçu comme une combinaison de compétences non techniques et d'utilisation d'outils d'IA comme ressources d'appui à l'évaluation critique de la transformation numérique dans l'éducation des jeunes.

Les jeunes sont quotidiennement exposés à des contenus médiatiques qu'ils absorbent via Internet, alors que leur esprit critique est encore très peu développé. Ce scénario leur proposera donc des outils de réflexion critique pour analyser ces contenus, ainsi qu'une interaction avec des outils d'IA, ce qui leur permettra d'examiner ces enjeux sous plusieurs angles et de tenter, de manière collaborative, d'apporter leurs propres solutions.

Dans ce scénario, **l'IA est utilisée** comme un outil d'aide :

- Pour développer des compétences en recherche
- Pour développer des compétences créatives

Les élèves s'engagent dans des tâches qui les aident à :

- d'examiner de manière critique les principales notions liées aux enjeux de la transformation numérique
- De discuter des tendances négatives et d'explorer leur impact sur eux
- De créer de nouveaux contenus et de sensibiliser le public à cette question, tout en proposant leurs propres solutions

Aperçu général

Niveau CECR	B1+
Compétences du CECR	Lecture, écriture, expression orale, compréhension orale
Tranche d'âge	15 à 18 ans
Durée	180 minutes (4 × 45 min) + devoirs
Langue	N'importe quelle langue étrangère
Résultat final	Guide de survie numérique

Acquis d'apprentissage

À l'issue de ce scénario :

- Les élèves développeront leur esprit critique en interprétant des notions clés liées à la culture de l'IA et à la transformation numérique, tout en les mettant en relation avec des situations concrètes
- En faisant preuve de capacités de résolution collaborative de problèmes, les élèves mèneront une réflexion sur les notions éthiques de vérité, de tromperie et d'authenticité, tout en évaluant les motivations sous-jacentes à la désinformation dans les environnements numériques
- En concevant des podcasts, des campagnes et des affiches, les élèves développeront leurs compétences en matière de culture numérique et d'IA, tout en utilisant des méthodes de recherche en ligne et des outils assistés par l'IA pour collecter et comparer des informations provenant de sources multiples
- Les élèves développeront leurs compétences en communication et synthétiseront leurs connaissances sur la transformation numérique, la désinformation, la sécurité en ligne et le bien-être numérique afin d'élaborer des lignes directrices pratiques pour un comportement numérique responsable

Leçon 1 – Vrai ou faux

Objectif

Inciter les élèves à adopter un esprit critique vis-à-vis des notions introductives de la réalité numérique par l'observation et la discussion.

Axe linguistique

Exprimer son opinion	<i>À mon avis... / Je pense que... / Je crois que...</i>
Apporter des arguments et des preuves	<i>Je le pense, car... / Voici la preuve que... / En raison de... / Je soutiens...</i>
Établir des liens	<i>Nous nous sommes arrêtés ici, car...</i>
Vocabulaire clé	Vérité, faux, désinformation, fausses informations

Avant l'activité

L'enseignant lance une brève discussion sur ce qui est vrai et ce qui est faux, et invite les élèves à définir ces concepts. Une fois que les élèves ont répondu, posez des questions complémentaires : Qu'est-ce qui est vrai, qu'est-ce qui est faux ? Que signifie « être faux » ou « faire semblant » ? Peut-il n'y avoir qu'une seule vérité ? Comment sait-on que quelque chose est faux, ou que quelqu'un fait semblant ? La discussion ne doit pas dépasser 10 minutes.

Activité

Les élèves sont invités à sortir se promener. Chacun reçoit une citation sur la vérité, les fausses informations, la désinformation, le bien-être numérique, etc. Ces citations doivent être provocantes et inciter les élèves à faire preuve d'esprit critique. *Exemples : « L'intelligence artificielle est potentiellement plus dangereuse que les armes nucléaires » – Elon Musk. « La désinformation affaiblit la démocratie » – Barack Obama.*

Ils marchent en silence, en groupe. Ils réfléchissent à leur citation. Dès qu'ils remarquent dans leur environnement un élément qui leur rappelle leur citation, ils disent « Stop ! », et le groupe s'arrête. Par exemple, si leur citation porte sur les dangers de l'IA, les élèves pourraient repérer un panneau routier signalant un danger, et alors ils arrêtent le groupe. Ou bien, si les élèves ont une citation sur

les fausses informations et qu'ils passent devant un kiosque à journaux dans la rue, ils peuvent arrêter le groupe à cet endroit précis. Ils lisent la citation et expliquent en quoi et pourquoi cela leur rappelle leur citation. Les autres élèves sont encouragés à poser des questions et à discuter de la citation, de l'idée qui la sous-tend, ainsi que des raisons pour lesquelles les élèves se sont arrêtés là, pourquoi quelque chose leur a rappelé leur citation et quels sont les liens entre les deux. La promenade se termine au bout de 15 à 30 minutes ou lorsque tout le monde a trouvé son endroit. En fonction de l'environnement (urbain, rural, naturel, etc.), les enseignants déterminent le meilleur itinéraire et la durée de la promenade. Remarque : les promenades les plus inspirantes se déroulent près de l'eau (rivière, lac, mer), dans des parcs ou des forêts, ou dans d'autres habitats naturels.

Débriefing

Après la promenade, lors d'une brève discussion, en fonction du temps restant, les élèves sont encouragés à partager ce qui leur a paru le plus difficile pendant l'exercice : la promenade, la réflexion sur la citation, la citation elle-même, la recherche d'un endroit approprié qui leur rappelle la citation, et pourquoi.

Leçon 2 – Jeu de rôle

Objectif

Les élèves analysent de manière critique comment les identités et les vérités se construisent et comment elles peuvent être manipulées sur les réseaux sociaux et dans la culture numérique.

Axe linguistique

Verbes modaux	<i>Pouvoir, devoir, ...</i>
Éducation aux médias	<i>Internet, influenceurs, construction de récits, Instagram, jeux, films</i>
Comparaison	<i>Vrai/faux, réel/en ligne</i>
Vocabulaire clé	<i>Théorie du complot, influenceur, contenu, histoire</i>

Avant l'activité

Les élèves visionnent une courte vidéo intitulée « **Are You Living an Insta Lie? Social Media Vs. Reality** », disponible gratuitement en ligne (chaîne YouTube « Ditch the Label »). Après la vidéo, les enseignants peuvent engager les élèves dans un dialogue critique sur la vidéo et ce qu'ils ont vu. Des questions telles que : « Vivez-vous un mensonge sur Instagram ? Pourquoi les gens mentent-ils sur les réseaux sociaux ? Peut-on tirer profit du mensonge ? Mentir sur les réseaux sociaux peut-il être bénéfique ? »

Activité

Les élèves sont ensuite répartis en plusieurs groupes. Ils doivent s'imaginer dans la peau des personnages suivants, répartis par groupes : un homme politique ; un YouTuber ; un influenceur ; un acteur ; un musicien.

Après une brève discussion en groupe, au cours de laquelle ils tenteront d'imaginer ce que serait la vie d'un personnage donné, en mettant particulièrement l'accent sur sa présence en ligne et son image publique, leur tâche consistera à créer un tableau comparatif « Vrai vs Faux » concernant la vie en ligne de ces personnages, en les considérant de manière générale. On peut leur demander de prêter attention à la différence entre leur vie privée et leur vie publique ; de se demander dans quelle mesure leurs apparitions publiques, leurs interviews, leurs convictions et leur vision du monde sont authentiques.

Une fois qu'ils auront terminé leur brève présentation des tableaux remplis, l'enseignant posera des questions supplémentaires : pourquoi ces personnes ont-elles une personnalité privée et une personnalité publique ? Comment construisent-elles ces images publiques d'elles-mêmes ? que signifie la vérité pour ces personnes, pourquoi simulent-elles leur vie, leurs publications, leurs récits ; pourquoi les gens inventent-ils des histoires ; avons-nous besoin de faux-semblants pour survivre, ou la vérité est-elle plus importante, et pourquoi ; y a-t-il quelque chose que tous ces personnages ont en commun, en quoi diffèrent-ils les uns des autres, etc.

Débriefing

On présente aux élèves une citation de M. Foucault : « Il est dangereux de dire la vérité. » On leur demande de réfléchir à la signification de cette citation et de présenter plusieurs cas dans lesquels dire la vérité peut être dangereux.

Leçon 3 – Les dangers du numérique

Objectif

Les élèves étudient les dangers potentiels du numérique et utilisent des outils basés sur l'IA pour créer des supports de sensibilisation visant à promouvoir une utilisation responsable du numérique.

Axe linguistique

Discussion	<i>À mon avis... / Le problème, c'est que... / Je pense que...</i>
Langage persuasif	<i>Restez prudents / Réfléchissez avant de... / Protégez... / Ne partagez pas... / Soyez vigilants...</i>
Langage collaboratif	<i>Je suis d'accord/en désaccord... / Notre idée principale... / Répartissons la tâche...</i>
Vocabulaire clé	<i>Dangers numériques, cyberharcèlement, logiciels malveillants, hameçonnage, vie privée, IA, anxiété</i>

Avant l'activité

Les enseignants posent une question : Quel est le plus grand danger numérique auquel les élèves peuvent être confrontés aujourd'hui ?

Les élèves utilisent l'application Mentimeter pour répondre à la question.

L'enseignant commente brièvement leurs réponses et aborde les réponses récurrentes, met en évidence les points communs entre leurs réponses ou invite les élèves à réfléchir à leurs réponses et aux raisons qui les ont poussés à les choisir.

Activité

L'enseignant mettra en avant les réponses les plus importantes fournies par les élèves et les notera sur un support (tableau noir, tableau interactif, tableau à feuilles mobiles).

Les élèves prendront le temps d'étudier ces dangers en détail. Leur tâche consiste à rechercher, à l'aide d'Internet, de l'IA ou d'autres supports numériques, pourquoi ces concepts sont dangereux, en quoi ils le sont, comment ces dangers pourraient être surmontés et quelles mesures il convient de prendre pour y remédier.

Ils doivent utiliser plusieurs sources pour chaque danger figurant au tableau et élaborer une présentation sous plusieurs formes possibles, tandis que les enseignants les répartissent en groupes. Pendant le cours, ils peuvent réaliser : a)

des mini-podcasts, b) des campagnes de sensibilisation sur les réseaux sociaux, c) des affiches numériques, d) de courtes vidéos ou des spots publicitaires, ou e) des tableaux interactifs, couvrant les différents dangers qu'ils ont identifiés au début. Pour cette activité, les élèves devront utiliser divers outils d'IA, tels que Perplexity AI, Descript, ElevenLabs, Canva, Midjourney, Desygner, Runway, etc. Cette activité demandant du temps et des efforts, les élèves seront invités à poursuivre leur travail à la maison.

Devoirs

Les élèves poursuivront leur travail de groupe et leur collaboration à la maison, où ils pourront approfondir leurs recherches et préparer le contenu de leurs podcasts, panneaux ou campagnes. Il leur sera précisé qu'ils devront présenter leurs conclusions lors de la prochaine leçon.

Leçon 4 – Guide de survie numérique

Objectif

Les élèves s'appuient sur la collaboration pour élaborer des stratégies pratiques visant à garantir une participation numérique en toute sécurité, tout en évaluant de manière critique le rôle de l'IA dans le façonnement de la communication numérique.

Axe linguistique

Langage pédagogique	<i>Utiliser... / éviter... / prendre... / réfléchir... / limiter...</i>
Conditionnel	<i>Si vous faites cela... vous devriez... / si... alors... / Si vous... vous devriez...</i>
Comparaison d'opinions	<i>Cependant, alors que, d'un autre côté, contrairement à, par rapport à...</i>
Vocabulaire clé	<i>Sécurité numérique, bien-être, équilibre, santé mentale</i>

Avant l'activité

Les élèves présenteront leur devoir au reste de la classe. L'enseignant fixera les règles concernant la gestion du temps et la manière dont chaque groupe

présentera son travail. Après chaque présentation, les élèves pourront commenter le travail de leurs camarades.

Activité

Au cours de cette dernière activité, les élèves sont invités à réfléchir à la manière dont nous pouvons nous sentir plus en sécurité à l'ère de la transformation numérique et face à tous les défis auxquels nous sommes confrontés en tant qu'êtres humains. Ils ont commencé par une discussion sur la vérité, puis ont abordé les défis liés au fait de vivre dans un mensonge numérique, et enfin, ils ont mené des recherches sur les principaux dangers liés à la communication numérique. Ils méritent d'être entendus sur ce qu'ils pensent de l'avenir de l'intégration numérique.

Les élèves doivent collaborer avec l'IA pour créer un guide de survie numérique. Ce guide doit être concis et répondre à certaines questions fondamentales : comment se protéger contre la désinformation ? Comment gérer la dépendance aux écrans ? Qu'est-ce qui nous aide à rester en sécurité en ligne ? Quelles sont les bonnes habitudes numériques ?

Par ailleurs, les élèves doivent rédiger entre 5 et 10 règles simples ou conseils pratiques sur la sécurité en ligne, en mettant particulièrement l'accent sur les adolescents.

Dans un premier temps, ils doivent se répartir en groupes et travailler en groupe sur leurs guides. Une fois leur travail terminé, ils doivent utiliser l'IA pour lui proposer leurs propres tâches en vue de la création du guide de l'IA. Pour cette tâche, ils peuvent utiliser ChatGPT ou tout autre outil d'IA de leur choix.

Débriefing

Les élèves compareront ensuite leur travail à celui de l'IA et commenteront les idées, suggestions, astuces et conseils de chacun. Ils sélectionneront les meilleurs éléments, tant parmi les leurs que parmi ceux proposés par l'IA, et les rassembleront en un seul « Guide de survie numérique » par groupe.

Devoirs

Chaque groupe utilisera l'IA pour transformer son « Guide de survie numérique » en affiche ou en bulletin d'information, et aura pour mission de le publier sur les réseaux sociaux, ou de l'imprimer à l'école et de le partager avec ses camarades.

Intégration de l'IA

L'IA est intégrée à ce scénario à la fois comme outil d'aide à l'apprentissage et comme sujet d'analyse critique. Les élèves utilisent l'IA non seulement pour recueillir des informations et créer du contenu numérique, mais aussi pour réfléchir à l'éthique et à l'influence des médias générés par l'IA. À travers des activités collaboratives, l'IA devient un partenaire dans la recherche, la créativité, la communication et la réflexion critique, tandis que les élèves apprennent à remettre en question et à évaluer les résultats produits par la technologie numérique.

Dans ces scénarios, les enseignants et les élèves peuvent utiliser Perplexity AI. Cet outil peut simplement servir à la recherche et à la génération d'idées, ce qui permet d'explorer les dangers du numérique, la désinformation ou les bonnes habitudes numériques. Le rôle de l'enseignant est de guider les élèves pour qu'ils posent des questions, comparent les réponses et vérifient la véracité des informations.

Les enseignants peuvent utiliser **Perplexity AI** pour :

- Montrer comment formuler des questions de recherche claires
- Montrer aux élèves comment comparer des informations provenant de différentes sources
- Encourager les élèves à vérifier si la réponse fournie par l'IA est réaliste, biaisée ou véridique
- Aider les élèves à simplifier des notions complexes

Les élèves peuvent utiliser Perplexity AI pour :

- Faire des recherches sur les dangers du numérique, tels que le cyberharcèlement, les fausses informations, la dépendance aux écrans et les risques liés à la vie privée
- Rechercher des exemples en lien avec les adolescents et les réseaux sociaux
- Trouver des idées pour des affiches, des podcasts et des campagnes
- Résumer de longs textes en notes concises
- Créer des slogans et des messages de campagne

Exemples de consignes simples :

- « Expliquez ce que sont les fausses informations aux adolescents »
- « Pourquoi le cyberharcèlement est-il dangereux ? »
- « Comment les élèves peuvent-ils rester en sécurité sur Internet ? »
- « Quelles sont les bonnes habitudes numériques ? »
- « Donnez-nous cinq conseils pour lutter contre la désinformation »

Dans le deuxième scénario, les élèves peuvent mener des recherches pour comprendre pourquoi les influenceurs ou les responsables politiques se créent de fausses identités, et pourquoi ils agissent différemment lorsqu'ils sont sous les feux des projecteurs. Dans le troisième scénario, les groupes peuvent mener des recherches sur les dangers du numérique et rassembler des définitions, des exemples ou des conseils de prévention. Dans le quatrième scénario, les élèves demanderont à l'IA de créer un « Guide de survie numérique », qu'ils compareront ensuite au leur.

Les enseignants et les élèves peuvent également utiliser **Padlet**, un outil doté de fonctionnalités d'IA intégrées.

Padlet peut aider les enseignants à :

- Créer un tableau partagé pour l'ensemble du groupe
- Mettre en ligne des consignes, des liens ou des tâches
- Suivre les progrès des élèves tout au long des scénarios
- Laisser des retours et des commentaires aux élèves

Quant aux élèves, ils peuvent utiliser Padlet pour :

- Partager leurs recherches et leurs commentaires avec leurs camarades de classe
- Publier des idées de campagne, des slogans, des affiches
- Publier des liens, des images ou des vidéos en rapport avec leurs tâches ou les thèmes abordés en groupe
- Comparer les idées générées par l'IA avec leur propre travail
- Collaborer entre eux en temps réel

Pour des tâches plus créatives, les élèves peuvent également utiliser **Canva**, avec ses fonctionnalités d'IA, qui leur permettent de :

- Créer des affiches sur les fausses informations ou la sécurité en ligne
- Concevoir des campagnes sur les réseaux sociaux
- Transformer leurs recherches en infographies
- Créer des présentations avec des slogans visuels
- Utiliser les suggestions de l'IA pour les graphismes, les arrière-plans et les mises en page

Ces outils permettent aux enseignants d'allier collaboration, créativité, communication et apprentissage assisté par l'IA. Les enseignants peuvent les utiliser pour organiser des activités pédagogiques, partager des consignes, mettre en ligne des ressources et suivre les progrès des élèves. Les élèves peuvent s'en servir pour approfondir leurs connaissances en matière de recherche, de partage d'informations, de collaboration et de présentation de leurs

résultats. Grâce à ces outils, les élèves amélioreront considérablement leur accès à l'enseignement, leur participation et leurs acquis d'apprentissage. Ces outils permettent de réduire les barrières linguistiques et les difficultés d'expression, tout en renforçant la confiance en soi en matière de collaboration ou de présentation. En utilisant ces outils basés sur l'IA, les enseignants favorisent une participation plus équitable des élèves issus de milieux divers, tout en soutenant des méthodes alternatives de recherche et d'apprentissage. Grâce à un soutien auditif et visuel accru, à une collaboration renforcée et à des échanges dialogiques lors des discussions, les élèves font preuve d'une plus grande ouverture les uns envers les autres ; ils participent à un cercle où l'évaluation critique ne repose pas sur des jugements partiels, mais sur le bon sens. Ces scénarios, associés à différents outils d'IA, peuvent aider les élèves à développer leur motivation, leur ouverture d'esprit, leurs capacités de recherche, leur sens de l'organisation et leur flexibilité.

III. Ressources à utiliser en classe

Tout au long du cadre pédagogique AIDED, nous avons fait référence à toute une gamme d'outils d'IA susceptibles d'améliorer l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères, comprenant à la fois des systèmes d'IA à usage général, tels que ChatGPT ou Claude, et des plateformes spécialisées conçues spécifiquement pour l'enseignement des langues. La première catégorie comprend des outils déjà largement utilisés tant par les élèves que par les enseignants. Pour cette raison, et également afin de limiter la longueur de cette publication à un format raisonnable et lisible, ce chapitre se concentre principalement sur les outils spécialisés dans l'apprentissage des langues. Nous n'incluons que ceux dont nous, en tant qu'équipe de projet, connaissons directement l'utilisation par expérience ou que nous avons soigneusement examinés afin de vérifier leur potentiel pédagogique et leur applicabilité en classe.

L'objectif de ce chapitre est de présenter ces outils comme des ressources pratiques destinées à la classe ou à un usage individuel en dehors de l'école. Outre les informations de base présentées dans les tableaux, nous abordons trois questions clés pour chaque outil :

- Quelles activités d'apprentissage des langues étrangères cet outil permet-il de soutenir ?
- En quoi cet outil est-il pertinent pour l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) ?
- Propose-t-il une version éducative ou d'autres mécanismes permettant de garantir une utilisation sûre et éthique ?

Ce sont là des questions importantes que les enseignants doivent se poser avant de choisir et de mettre en œuvre un outil d'IA dans leur pratique pédagogique.

La question de la sécurité revêt une importance particulière. Tous les outils répertoriés ici ne disposent pas d'une version éducative, c'est-à-dire d'une variante modifiée du logiciel. Cela signifie que l'outil présente des fonctionnalités spécifiques destinées aux enseignants ou des filtres de contenu plus stricts que la version commerciale. Une licence éducative offre généralement des garanties supplémentaires conçues pour une utilisation en

milieu scolaire et institutionnel. Cependant, même lorsqu'ils utilisent un outil doté d'une licence éducative, les enseignants doivent éviter de partager des informations personnelles sensibles sur les élèves, des dossiers d'évaluation confidentiels ou des données inutiles permettant d'identifier les élèves. Les enseignants doivent également guider les élèves vers une utilisation responsable de l'IA.

Compte tenu de l'évolution rapide du secteur de l'IA dans l'éducation, cette sélection ne se veut pas exhaustive. Elle vise plutôt à fournir aux enseignants un point de départ concret pour enrichir leur boîte à outils pédagogique de manière éclairée, pertinente sur le plan pédagogique et éthiquement responsable.

1. Grammarly

Type	Assistant de rédaction basé sur l'IA et outil de retour d'information
Langues prises en charge	Prise en charge multilingue de plus de 30 langues, dont l'anglais, le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol
Gratuit ou payant	Version gratuite disponible ; les fonctionnalités avancées nécessitent une licence Pro ou Éducation payante
Version éducative	Grammarly for Education
Lien	www.grammarly.com

Quelles activités liées aux langues étrangères peut-il prendre en charge ?

- la rédaction de brouillons et les révisions
- exercices de grammaire et de vocabulaire
- révision par les pairs et rédaction collaborative
- la paraphrase et la reformulation de textes
- activités d'écriture axées sur les genres
- aide à la rédaction multilingue et à la traduction

Pour l'enseignement d'une langue seconde, cet outil est particulièrement utile pour les tâches axées sur l'écriture, la révision et le retour d'information.

En quoi cet outil est-il pertinent pour l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) ?

Grammarly peut aider les élèves lorsqu'ils réalisent des tâches de communication pertinentes plutôt que des exercices de grammaire isolés. Il permet notamment :

- fournir un retour immédiat lors de tâches d'écriture authentiques
- encourager l'autonomie des apprenants et l'autocorrection
- soutenir des cycles de tâches itératifs (brouillon → retour d'information → révision)
- aider les élèves à se concentrer sur la clarté et l'efficacité communicative

2. ElevenLabs

Type	Générateur de voix par IA
Langues prises en charge	Prise en charge multilingue de plus de 30 langues, dont l'anglais, le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol
Gratuit ou payant	Version gratuite disponible ; les fonctionnalités avancées nécessitent des licences payantes Starter, Creator ou Pro
Version éducative	Non
Lien	https://elevenlabs.io

Quelles activités de langues étrangères peut-il prendre en charge ?

- des activités de compréhension orale
- Exercices de prononciation et d'intonation
- Création de dialogues et de jeux de rôle
- création de supports audio synthétiques
- des tâches multimodales combinant texte et audio
- aide à l'accessibilité pour les apprenants ayant des difficultés de lecture
- génération vocale multilingue pour les exercices de communication

Pour l'enseignement d'une langue seconde, cet outil est particulièrement utile pour créer rapidement des supports audio au son authentique et adapter les exercices d'écoute à différents niveaux de compétence.



En quoi cet outil est-il pertinent pour l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) ?

ElevenLabs permet aux étudiants de s'exercer à l'écoute et à des tâches de communication. Il permet notamment :

- faciliter les exercices d'écoute et d'interaction
- aider les enseignants à créer des supports audio contextualisés
- faciliter les jeux de rôle, les simulations et les exercices basés sur des scénarios
- exposer les apprenants à différents accents, styles d'expression et rythmes de parole
- encourager la communication multimodale et la créativité des apprenants

Cet outil est particulièrement utile pour la préparation préalable aux exercices et pour créer des scénarios de communication sans avoir besoin de matériel d'enregistrement professionnel.

3. Gliglish

Type	Plateforme d'entraînement à l'expression orale et à la prononciation basée sur l'IA
Langues prises en charge	Prise en charge multilingue de plus de 30 langues, dont l'anglais, le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol
Gratuit ou payant	Version gratuite disponible avec des limites d'utilisation ; abonnement payant « Plus » disponible
Version éducative	Non
Lien	https://gliglish.com

Quelles activités liées aux langues étrangères prend-elle en charge ?

- la pratique de la fluidité à l'oral
- entraînement à la prononciation et à l'accent
- jeux de rôle et conversations simulées
- activités d'écoute et de réponse
- des exercices interactifs de questions-réponses
- répétitions orales avant les exposés ou les examens

- exercices de correction et de clarification dans la conversation
- scénarios de communication quotidiens
- activités d'expression orale visant à renforcer la confiance en soi

Pour les enseignants de langues étrangères, cet outil est particulièrement utile pour offrir aux apprenants des occasions peu stressantes de s'exercer à des interactions orales répétées et de s'entraîner à des tâches d'expression orale.

En quoi cet outil est-il pertinent pour l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) ?

Le Gliglish est axé sur l'interaction orale et la réalisation d'objectifs communicatifs. Il permet :

- soutenir la réalisation et la répétition de tâches orales
- faciliter les tâches basées sur l'interaction et les jeux de rôle
- fournir un retour d'information immédiat sur la conversation
- favoriser la fluidité grâce à des exercices de communication répétés
- aider les apprenants à s'impliquer dans des situations authentiques de la vie quotidienne

Il est particulièrement utile pour la préparation préalable aux exercices, la répétition des exercices et la pratique orale autonome en dehors des heures de cours.

4. MemBot

Type	Assistant d'apprentissage personnalisé et de mémorisation basé sur l'IA
Langues prises en charge	Principalement l'anglais ; prend en charge la saisie multilingue et le traitement des notes dans plusieurs langues principales, notamment le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol
Gratuit ou payant	Version gratuite disponible ; les fonctionnalités avancées nécessitent un abonnement payant
Version éducative	Non
Lien	www.memrise.com

Quelles activités liées aux langues étrangères prend-elle en charge ?

- la mémorisation et la révision du vocabulaire
- révision personnalisée et aide à l'étude
- Préparation aux exposés et aux discussions

Pour l'apprentissage d'une langue seconde, cet outil est particulièrement utile pour favoriser l'autonomie des apprenants dans la pratique de l'expression orale et écrite.

En quoi cet outil est-il pertinent pour l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) ?

- Accompagnement avant la tâche : l'enseignant peut attribuer une liste de vocabulaire Memrise spécifique avant une activité en classe afin de permettre aux élèves de s'exercer à enrichir leur vocabulaire.
- Révision et répétition linguistiques : une fois une activité de communication terminée, l'enseignant peut orienter les élèves vers MemBot afin qu'ils s'entraînent et révisent de manière systématique le vocabulaire essentiel lié à cette activité.
- MemBot peut lui-même servir de simulation d'une tâche orale avant que les élèves n'effectuent une version concrète de cette tâche en classe.

5. Talkpal AI

Type	Plateforme d'apprentissage des langues et de pratique de l'expression orale basée sur l'IA
Langues prises en charge	Prise en charge multilingue de plus de 100 langues, dont l'anglais, le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol
Gratuit ou payant	Version gratuite disponible avec des limites quotidiennes ; abonnement premium payant requis pour un accès complet
Version éducative	Non
Lien	https://talkpal.ai

Quelles activités liées aux langues étrangères peut-elle prendre en charge ?



- la pratique de la conversation
- jeux de rôle et dialogues simulés
- développement de la prononciation et de la fluidité
- activités de compréhension orale
- enrichissement du vocabulaire en contexte
- exercices d'interaction spontanée
- pratique de la communication quotidienne

Dans le cadre de l'enseignement d'une langue seconde, cet outil est particulièrement utile pour augmenter le temps de parole des apprenants et leur offrir des occasions d'interactions communicatives répétées en dehors du cadre scolaire.

En quoi cet outil est-il pertinent pour l'approche ELBT ?

Talkpal aide les apprenants à réaliser des tâches communicatives significatives par le biais de l'interaction. Il permet :

- de faciliter la communication authentique et les jeux de rôle
- soutenir les activités de type « information gap » et de résolution de problèmes
- favoriser la fluidité grâce à des exercices oraux répétés
- permettre aux apprenants de s'entraîner et de répéter des tâches de communication
- favoriser l'autonomie des apprenants et les interactions à leur propre rythme

Il est particulièrement utile pour la préparation préalable aux tâches, la répétition des tâches orales et la pratique communicative autonome.

6. Duolingo

Type	Plateforme d'apprentissage des langues assistée par l'IA
Langues prises en charge	Prise en charge multilingue de plus de 40 langues, dont l'anglais, le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol
Gratuit ou payant	Version gratuite disponible ; les fonctionnalités premium nécessitent un abonnement payant à Super Duolingo ou Duolingo Max
Version	Oui, Duolingo for Schools



éducative	
Lien	www.duolingo.com

Quelles activités d'apprentissage des langues étrangères propose-t-il ?

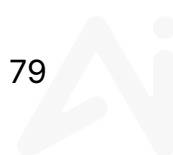
- Pratique ludique du vocabulaire, de la grammaire et de la conversation
- compréhension écrite et orale
- Exercices de prononciation et d'expression orale
- activités de traduction et de construction de phrases
- répétition espacée et révision
- micro-apprentissage et routines linguistiques quotidiennes
- apprentissage autonome et auto-évaluation

Dans le cadre de l'enseignement d'une langue seconde, cet outil est particulièrement utile pour les exercices complémentaires, les devoirs, la révision du vocabulaire et le maintien de l'implication des élèves en dehors des heures de cours.

En quoi cet outil est-il pertinent pour l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) ?

Duolingo peut soutenir l'approche ELBT en servant de préparation ou de renforcement autour des tâches communicatives en classe. Il permet notamment :

- aider les élèves à acquérir le vocabulaire et les ressources linguistiques nécessaires à la réalisation des tâches
- faciliter la préparation préalable aux tâches et la réutilisation de la langue cible
- encourager l'autonomie des apprenants et une exposition régulière à la langue
- fournir un retour immédiat pendant les activités pratiques
- renforcer les formes linguistiques issues des tâches communicatives
- Cependant, de nombreuses activités de Duolingo restent axées sur la forme et structurées ; les enseignants doivent donc compléter la plateforme par des tâches communicatives authentiques et des activités en classe basées sur l'interaction. Les élèves doivent éviter de se fier uniquement à la plateforme pour développer leurs compétences communicatives et combiner l'apprentissage via l'application avec des interactions collaboratives en classe et des tâches authentiques.



7. Mondly

Type	Plateforme d'apprentissage des langues assistée par l'IA
Langues prises en charge	Prise en charge multilingue de plus de 40 langues, dont l'anglais, le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol
Gratuit ou payant	Version gratuite disponible avec un accès limité ; abonnement premium payant requis pour accéder à l'intégralité du contenu
Version éducative	Non
Lien	www.mondly.com

Quelles activités d'apprentissage des langues étrangères prend-elle en charge ?

- la pratique du vocabulaire et de la grammaire
- compréhension orale et écrite
- Exercices de prononciation et d'expression orale
- pratique des dialogues et de la conversation
- jeux de rôle et communication en situation
- apprentissage des langues assisté par mobile
- devoirs à faire à la maison et auto-apprentissage
- pratique communicative pour débutants

Dans le cadre de l'enseignement d'une langue seconde, cet outil est particulièrement utile pour les exercices complémentaires, la révision du vocabulaire et pour prolonger l'exposition des apprenants à la langue cible au-delà des heures de cours.

En quoi cet outil est-il pertinent pour l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) ?

Mondly est utile pour renforcer les activités communicatives réalisées en classe. Il permet :

- aider les élèves à acquérir le vocabulaire et les compétences linguistiques fonctionnelles nécessaires à la réalisation des tâches

- faciliter la préparation préalable aux tâches grâce à des exercices thématiques
- offrir une exposition répétée à des situations de communication
- encourager l'autonomie des élèves et leur permettre de s'exercer à leur propre rythme
- favoriser la répétition du langage utilisé dans les activités en dehors des cours
- comprend des fonctionnalités de réalité virtuelle

Cependant, de nombreuses activités restent structurées et contrôlées ; les enseignants doivent donc compléter la plateforme par des tâches communicatives et collaboratives plus ouvertes en classe.

8. ELSA Speak

Type	Plateforme d'IA d'entraînement à la prononciation et à l'expression orale
Langues prises en charge	Axée principalement sur l'apprentissage de l'anglais
Gratuit ou payant	Version gratuite disponible avec un accès limité ; abonnement payant Pro ou Premium requis pour bénéficier de fonctionnalités supplémentaires
Version éducative	Oui, https://elsaspeak.com/en/enterprise/schools
Lien	https://elsaspeak.com

Quelles activités d'apprentissage des langues étrangères prend-il en charge ?

- entraînement à la prononciation et à l'accent
- développement de la fluidité à l'oral
- Activités de discrimination auditive
- exercices de répétition orale et de « shadowing »
- activités visant à renforcer la confiance en soi à l'oral
- préparation aux présentations orales et aux entretiens
- pratique autonome de l'expression orale en dehors des cours

Dans le cadre de l'enseignement de l'anglais langue seconde (ESL), cet outil est particulièrement utile pour apporter un soutien ciblé en matière de prononciation et multiplier les occasions de s'exercer à l'expression orale de manière individualisée.

En quoi cet outil est-il pertinent pour l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) ?

ELSA Speak peut aider les apprenants à développer la confiance en eux nécessaire à la réalisation de tâches de communication. Il permet notamment :

- faciliter la préparation préalable aux tâches de communication orale
- aider les apprenants à s'entraîner à des interactions orales avant les activités en classe
- fournir un retour immédiat sur la prononciation pendant les exercices d'expression orale
- encourager la répétition des tâches
- renforcer la confiance des apprenants dans des situations de communication réelles

Il est particulièrement utile pour la préparation et la répétition des tâches liées à la communication orale.

9. LanguageTool

Type	Assistant de rédaction IA et outil de vérification grammaticale
Langues prises en charge	Prise en charge multilingue de plus de 30 langues, dont l'anglais, le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol
Gratuit ou payant	Version gratuite disponible ; abonnement premium payant requis pour les fonctionnalités avancées
Version éducative	Non
Lien	https://languagetool.org

Quelles activités liées aux langues étrangères peut-il prendre en charge ?

- la rédaction de brouillons et la révision

- exercices de grammaire et de vocabulaire
- activités de relecture et de correction
- les exercices de paraphrase et de reformulation
- aide à la rédaction multilingue

Dans le cadre de l'enseignement d'une langue seconde, cet outil est particulièrement utile pour accompagner le processus d'écriture, l'autocorrection par les apprenants et les activités axées sur le retour d'information.

En quoi cet outil est-il pertinent pour l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) ?

LanguageTool est parfaitement adapté pour accompagner les apprenants lorsqu'ils réalisent des tâches de communication écrite. Il permet :

- fournir un retour d'information immédiat lors d'activités d'écriture authentiques
- accompagner les étapes de rédaction, de révision et de correction des travaux
- encourager l'autonomie et l'autocontrôle des apprenants
- réduire la charge de travail de l'enseignant lors de la correction des écrits
- soutenir les cycles itératifs des tâches (ébauche → retour d'information → révision)
- aider les élèves à se concentrer sur la clarté et la précision de la communication

Cet outil est particulièrement utile lors des phases de réflexion et de révision qui suivent les exercices axés sur l'écriture.

10. DeepL

Type	Outil d'aide à la traduction et à la rédaction basé sur l'IA
Langues prises en charge	Prise en charge multilingue de plus de 30 langues, dont l'anglais, le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol

Gratuit ou payant	Version gratuite disponible ; les fonctionnalités avancées nécessitent un abonnement payant à DeepL Pro
Version éducative	Non
Lien	www.deepl.com

Quelles activités de traduction peut-il prendre en charge ?

- les activités de traduction
- comparaison de vocabulaire et d'expressions
- rédaction et révision multilingues
- aide à la compréhension écrite
- exercices de paraphrase et de reformulation
- analyse contrastive des langues
- aide à la rédaction
- autocorrection et révision par l'apprenant

Dans le cadre de l'enseignement d'une langue seconde, cet outil est particulièrement utile pour accompagner les apprenants lors des processus de rédaction et de révision.

En quoi cet outil est-il pertinent pour l'enseignement basé sur les tâches (ELBT) ?

DeepL peut faciliter diverses activités d'écriture et de communication. Il permet notamment :

- faciliter les tâches de traduction
- faciliter la rédaction et la révision des travaux écrits
- encourager la réflexion sur les choix lexicaux et grammaticaux entre les langues
- favoriser l'autonomie des élèves lors de la réalisation des tâches

Il est particulièrement utile pour les activités d'écriture et de révision après les tâches. Les enseignants doivent toutefois encourager une évaluation critique des traductions générées par l'IA plutôt qu'une acceptation passive.

Ce guide de l'enseignant sur l'enseignement des langues par tâches avec le soutien de l'IA constitue le troisième résultat intellectuel du projet européen **AIDED**, complétant les premiers résultats de recherche et le modèle pédagogique des activités d'enseignement liées à l'utilisation de l'IA dans l'enseignement et l'apprentissage des langues.

AIDED est un partenariat de coopération Erasmus+ dans le domaine de l'enseignement scolaire, mis en œuvre grâce à la collaboration des organisations partenaires suivantes :

[Centrum Edukacyjne EST, Pologne](#)



[Bridge Language Study House, Roumanie](#)



[Srednja skola Dalj, Croatie](#)



[LogoPsyCom, Belgique](#)



[Valga Gümnaasium, Estonie](#)

